

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN MELATIH *KUMITE*

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh:
Achmad Ervan Lativ
NIM. 15602241019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN MELATIH *KUMITE*

Oleh:

Achmad Ervan Lativ

NIM. 15602241019

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk memberikan referensi yang ditujukan kepada pelatih karate, atlet karate dan masyarakat umum dalam melatih *kumite*. Harapannya dengan adanya buku ini dapat menjadi tambahan referensi dalam metode melatih *kumite*. Sehingga teknik yang dilatihkan lebih bervariasi dan atlet tidak merasa monoton dalam latihan *kumite*.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilakukan dengan beberapa langkah, yakni: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, pembuatan produk, validasi ahli, revisi produk, uji coba, produk akhir. Subjek penelitian pada uji kelompok kecil berjumlah 15 orang yang terdiri dari pelatih dan atlet UKM Karate INKAI UNY dan pada uji coba kelompok besar berjumlah 30 orang terdiri dari pelatih dan atlet FORKI Kota Yogyakarta. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen berupa lembar penilaian. Teknik analisis data penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian pengembangan buku panduan melatih *kumite* menunjukkan bahwa hasil validasi Ahli Materi sebesar 100% serta persentase kelayakan validasi Ahli Media sebesar 100%, hasil uji coba kelompok kecil didapati persentase kelayakan sebesar 83,6%, dengan aspek kelayakan tampilan sebesar 82%, aspek materi sebesar 87% dan keterbacaan sebesar 82,5%. Uji coba kelompok besar didapati persentase kelayakan sebesar 84%, dengan aspek kelayakan tampilan sebesar 85,4%, aspek materi sebesar 85,4% dan keterbacaan sebesar 81,2%. Dengan demikian media ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media referensi dan pembelajaran untuk pelatih serta atlet cabang olahraga karate.

Kata kunci: *Metode, Melatih Kumite, Karate.*

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN MELATIH KUMITE

By:

Achmad Ervan Lativ

NIM. 15602241019

ABSTRACT

The purpose of this study is to provide a reference aimed at karate coaches, karate athletes and the general public in training kumite. The hope is that this book can be an additional reference in the kumite training method. So that the techniques being trained are more varied and athletes do not feel monotonous in kumite training.

This research is a research and development or Research and Development (R&D). This research was conducted in several steps, namely: identification of potentials and problems, gathering information, product design, product manufacturing, expert validation, product revision, testing, final product. The research subjects in the sample group test totaled 15 people consisting of trainers and athletes of UKM Karate INKAI UNY and in the field trials there were 30 people consisting of trainers and FORKI athletes in Yogyakarta City. The data collection technique used in this study was an instrument in the form of an assessment sheet. The data analysis technique of this research is descriptive qualitative and quantitative descriptive.

The results of the research on the development of a guide book on kumite training show that the results of the validation of the Material Expert are 100% and the percentage of eligibility of the Media Expert validation is 100%, the results of the sample group trial are 83.6%, with the feasibility aspect of the appearance of 82%, the material aspect of 87% and legibility of 82.5%. Field trials found a feasibility percentage of 84%, with a viewability aspect of 85.4%, a material aspect of 85.4% and a legibility of 81.2%. Thus, this media is declared feasible to be used as a reference and learning medium for coaches and athletes in the sport of karate.

Keywords: Method, Kumite Training, Karate.

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN MELATIH KUMITE

Disusun Oleh:

Achmad Ervan Lativ

NIM. 15602241019

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi

Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 30 Juli 2020

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Danardono, M.Or.
Ketua Penguji/Pembimbing



28/8/2020

Faidillah Kurniawan, M.Or.
Sekretaris Penguji



25/8 2020

Dr. Fauzi, M.Si.
Penguji I (Utama)



24/8 2020

Yogyakarta, Agustus 2020

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.

NIP. 19650301 199001 1 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Achmad Ervan Lativ

NIM : 15602241019

Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Judul TAS : Pengembangan Buku Panduan Melatih *Kumite*

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan yang telah lazim.

Yogyakarta, 22 Juli 2020

Yang Menyatakan,



Achmad Ervan Lativ
NIM. 15602241019

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN MELATIH *KUMITE*



Disusun Oleh:

Achmad Ervan Lativ

NIM. 15602241019

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Tugas Akhir Skripsi yang bersangkutan.

Yogyakarta, Juli 2020

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dr. Endang Rini Sukamti, M.S.

NIP. 196004071986012001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Danardono, M.Or.

NIP. 197611052002121002

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur atas limpahan rahmat dan hidayah dari Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Panduan Melatih *Kumite*”.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini saya menyampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Danardono, M.Or., selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing Skripsi, serta Ahli Media dan Ahli Materi yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan kesabaran dalam membimbing, membantu selama menempuh pendidikan di jurusan PKO FIK UNY serta menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan arif dan bijaksana.
2. Dr. Fauzi, M.Si selaku penguji utama dan Faidillah Kurniawan, M.Or selaku sekretaris ujian skripsi.
3. Dr. Dra. Endang Rini Sukamti, M.S., selaku Ketua Jurusan PKL, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Prof. Dr. sumaryanto, M.Kes., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas negeri Yogyakarta.
5. Segenap Dosen dan Karyawan yang ada dilingkungan Fakultas Ilmu keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

6. Pelatih dan Atlet UKM Karate INKAI UNY juga FORKI Kota Yogyakarta yang telah menerima dan memberikan banyak pengalaman.
7. Sahabat, teman dan orang baik yang telah hadir, menemani dan berproses bersama baik diperkuliahan maupun perkaratean yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Demikian ucapan terima kasih penulis sampaikan, semoga seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya penulisan karya ini mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Amin.

Yogyakarta, Juli 2020
Penulis,

Achmad Ervan Lativ
NIM 15602241019

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan penelitian	5
F. Spesifikasi Produk	5
G. Manfaat Pengembangan	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Kajian Teori	6
1. Hakikat Pengembangan	6
2. Hakikat Media Pelatihan dalam Pembelajaran	7
3. Hakikat Buku Panduan	11
4. Pengertian Karate	12
5. <i>Kihon</i>	12
6. <i>Kata</i>	14
7. <i>Kumite</i>	15
B. Penelitian yang Relevan	25
C. Kerangka Berfikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Model Penelitian	29
B. Prosedur Pengembangan	30

1. Potensi dan Masalah.....	31
2. Pengumpulan Data	31
3. Desain Produk	31
4. Pembuatan Produk	33
5. Validasi Desain	33
6. Revisi Desain	34
7. Produk Akhir.....	34
8. Uji Coba Produk.....	34
C. Subyek Uji Coba.....	35
D. Jenis Data.....	37
E. Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	43
A. Penyajian Data.....	43
1. Studi Pendahuluan.....	43
2. Perencanaan Produk	44
3. Validasi Dosen Pembimbing sebagai Ahli dan Revisi Produk	45
B. Hasil Uji Coba Produk.....	50
1. Uji Coba Kelompok kecil.....	50
2. Uji Coba Lapangan	52
C. Pembahasan	53
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	58
A. Simpulan.....	58
B. Implikasi	59
C. Keterbatasan Peneliti	59
D. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Persentase Kelayakan.....	38
Tabel 2. Aspek Penilaian Ahli Media	39
Tabel 3. Penilaian Aspek Desain dan Tampilan	40
Tabel 4. Penilaian Aspek Tata Letak dan Tulisan	40
Tabel 5. Aspek Penilaian Ahli Materi.....	40
Tabel 6. Penilaian Aspek Materi.....	41
Tabel 7. Aspek Uji Coba Kelompok kecil dan Uji Coba Lapangan	41
Tabel 8. Persentase Kelayakan.....	42
Tabel 9. Hasil Observasi	43
Tabel 10. Hasil Wawancara	44
Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	46
Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1	47
Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II.....	48
Tabel 14. Hasil Validasi Materi Tahap II	49
Tabel 15. Hasil Angket Uji Coba Kelompok kecil	51
Tabel 16. Hasil Angket Uji Coba Lapangan	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Heisoku dachi</i>	16
Gambar 2 <i>Musubi dachi</i>	16
Gambar 3. <i>Heiko dachi</i>	17
Gambar 4. <i>Fudo dachi</i>	17
Gambar 5. <i>Zenkutzu dachi</i>	18
Gambar 6. <i>Kiba dachi</i>	18
Gambar 7. <i>Kokutsu dachi</i>	19
Gambar 8. <i>Shiko dachi</i>	20
Gambar 9. <i>Step forward</i>	20
Gambar 10. <i>Step aside</i>	20
Gambar 11. Ganti kaki	21
Gambar 12. <i>Kizami</i>	21
Gambar 13. <i>Gyaku-zuki</i>	21
Gambar 14. <i>Oizuki</i>	22
Gambar 15. <i>Mawashi geri</i>	22
Gambar 16. <i>Ura mawashi geri</i>	22
Gambar 17. <i>Kekome geri</i>	23
Gambar 18. <i>Nagashi uke- kizami</i>	23
Gambar 19. <i>Nagashi uke- gyakuzuki</i>	23
Gambar 20. <i>Nagashi uke-oizuki</i>	24
Gambar 21. <i>Nagashi uke-kizami-urawashi</i>	24
Gambar 22. <i>Nagashi uke-gyakuzuki-mawashi</i>	24
Gambar 23. Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D	30
Gambar 24. Langkah-langkah Pengembangan Media Buku Panduan Melatih Kumite.	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan	65
Lampiran 2. Surat Izin penelitian.....	67
Lampiran 3. Validasi Ahli Materi	68
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Media	76
Lampiran 5. Tabel Hasil Uji Coba Kelompok kecil	84
Lampiran 6. Tabel Hasil Uji Coba Lapangan	85
Lampiran 7. Hasil Angket Kelompok kecil	86
Lampiran 8. Hasil Angket Uji lapangan	87
Lampiran 9. Presentase Uji Coba Kelompok kecil dan Lapangan.....	88
Lampiran 10. Dokumentasi Hasil Angket.....	89
Lampiran 11. Hasil Wawancara.....	93

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga sudah ada sejak berabad-abad lalu. Dahulu olahraga dilakukan untuk membentuk fisik dan mental yang kuat sebagai bekal untuk berperang memperebutkan kekuasaan, namun seiring berjalannya waktu olahraga dijadikan sebagai alat pemersatu dan sarana untuk bersaing selain perang. Sepertihalnya pesta olahraga yang diadakan di Yunani kuno dimana setiap olimpiade diadakan, kota-kota yang sedang berperang untuk sementara melakukan gencatan senjata dengan demikian semua orang bisa berpartisipasi dalam pesta olahraga tersebut (kecuali orang asing, perempuan, dan budak). Beladiri merupakan salah satu olahraga yang digunakan untuk berperang seperti tinju dan gulat. Dengan perkembangan zaman beladiri tidak hanya dipersiapkan untuk berperang akan tetapi juga dipertandingkan di tingkat daerah, regional, nasional, maupun internasional.

Karate merupakan beladiri dari Jepang yang awalnya terbentuk dikenal sebagai "*Tote*" yang berarti seperti "Tinju China". Pada saat itu nasionalisme Jepang sedang tinggi-tingginya ketika karate masuk ke Jepang, sehingga agar mudah diterima oleh masyarakat Jepang, Gichin Funakoshi mengubah kanji Okinawa *Tote* atau tangan China dalam kanji Jepang menjadi karate atau tangan kosong.

Di Indonesia, karate telah ada sejak tahun 1963. Setelah menempuh pendidikannya di Jepang mahasiswa-mahasiswa Indonesia yang kembali ke tanah air

dan mengajarkan karate yang dipelajari selama belajar di Jepang. Di Indonesia Mahasiswa-mahasiswa inilah yang mula-mula memperkenalkan karate, hingga akhirnya membentuk wadah yang dinamakan Persatuan Olahraga Karate Indonesia (PORKI) yang diresmikan tanggal 10 Maret 1964 di Jakarta. Hingga pada akhirnya, pada tahun 1972 melalui Kongres ke IV PORKI namanya resmi berubah menjadi Federasi Olahraga Karate-Do Indonesia (FORKI).

Latihan teknik dasar karate terbagi menjadi tiga yaitu *kihon*, *kata*, dan *kumite*. *Kihon* merupakan istilah Jepang yang bermakna “dasar” atau “fundamental” yang merujuk pada teknik-teknik dasar yang diajarkan dan dilatihkan. *Kata* yaitu serangkaian gerak *kihon* yang telah diatur sedemikian rupa. Sedangkan *kumite* merupakan bagian dari latihan karate yang mengajarkan karateka untuk mempraktekkan teknik menyerang, bertahan, dan menyerang balik yang dilakukan dengan sungguh-sungguh dan konsentrasi tinggi. Jadi karateka harus menguasai *kihon* dengan baik dan benar sebelum ke tahap selanjutnya yang lebih tinggi. Proses latihan walaupun banyak dilakukan di dojo akan tetapi perkembangan media saat ini sangat berperan dalam membantu karateka mempelajari latihan teknik karate, seperti media sosial terutama youtube. Dengan adanya youtube, materi pelatihan kata ataupun *kumite* dapat ditemukan di sana. Akan tetapi dalam proses latihan menguasai teknik karate tetap perlu pendampingan seorang pelatih yang berkompeten. Sehingga tidak salah mengartikan dalam gerakan yang dilakukan. Karena dalam gerakan teknik beladiri memiliki makna dan maksud tertentu.

Dengan kemajuan jaman digital pada saat ini memang membuat semua hal lebih mudah karena diproyeksikan melalui digital yang tentunya lebih simpel. Walaupun melalui media digital lebih simpel dan praktis, akan tetapi proses pembelajaran teknik akan terbantu dengan adanya media cetak. Terutama dalam memahami maksud dan cara gerakan dalam beladiri itu dilakukan. Disamping itu metode latihan yang dipakai pelatih antara satu dengan yang lain berbeda. Terutama di daerah pedesaan perkembangan metode melatih *kumite* yang masih belum sebaik metode melatih pelatih setingkat pelatda. Padahal atlet bisa dari mana saja, baik dari pedesaan, perkotaan maupun yang lain. Dikarenakan beladiri karate di Indonesia termasuk perkembangannya sangat baik dilihat dari banyaknya yang bergabung menjadi karateka. Sehingga karateka berasal dari latar belakang apa saja dan berasal dari mana saja. Untuk itu pelatih pertama sangat berpengaruh dalam pembentukan atlet. Beruntung jika pelatih pertama memang berkompeten, akan tetapi bila sebaliknya justru akan sedikit banyak menghambat perkembangan atlet untuk berprestasi ditingkat diatasnya yang lebih tinggi. Sehingga media cetak terutama pengembangan buku melatih *kumite* tetap diperlukan untuk menambah perbendaharaan teknik pelatih dalam melatih *kumite*. Media digital memang terdapat praktek materi teknik karate meskipun sudah diterangkan bagaimana gerakan itu dilakukan, karateka terkadang masih belum faham maksud dan bagaimana gerakan itu dilakukan. Pemilik pelatihan melalui akun youtube juga sedikit yang menggunakan bahasa Indonesia. Disamping itu buku karate berbahasa Indonesia yang ada saat ini belum begitu banyak terutama yang membahas terkhusus *kumite*. Dengan

hadirnya buku panduan melatih *kumite* diharapkan bisa membantu pelatih dalam menyiapkan atletnya dalam mencapai penampilan puncak didalam pertandingan.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian pengembangan ini bermaksud mendesain buku panduan melatih *kumite* guna mempermudah dalam mempelajari *kumite*.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang di atas yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya sumber informasi berbahasa Indonesia bagi pelatih yang dapat dijadikan sebagai panduan dalam melatih *kumite*.
2. Terbatasnya kemampuan pelatih dalam memahami sumber informasi berbahasa asing
3. Minimnya buku panduan melatih *kumite* berbahasa indonesia.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada pengembangan buku panduan yang dapat membantu pelatih dalam melatih *kumite*.

D. Rumusan Masalah

Perumusan masalah berdasarkan pembatasan masalah di atas sebagai berikut:

1. Bagaimana validasi ahli materi dan media?
2. Bagaimana kelayakan penggunaan buku panduan melatih *kumite*?

E. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan buku yang memberikan panduan aplikatif dan referensi bagi pelatih karate, atlet karate dan masyarakat umum mengenai model latihan yang dapat digunakan dalam melatih *kumite*.

F. Spesifikasi Produk

1. Buku panduan melatih *kumite* ini berukuran *148 x 210mm* dengan desain yang menarik serta mudah dipahami.
2. Pada bagian sampul menggunakan bahan kertas *Ivory 260gr* dan dilapisi dengan laminasi *glossy*.
3. Sampul mencerminkan materi di dalam buku.
4. Pada bagian isi buku menggunakan kertas *HVS 80gr* dengan perpaduan warna dasar putih.
5. Terdapat gambar/foto di setiap gerakan teknik *kumite*
6. Terdapat penjelasan di setiap gerakan teknik *kumite*.

G. Manfaat Pengembangan

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang dapat dimanfaatkan oleh semua karateka baik sebagai atlet maupun pelatih karate di Indonesia dalam melatih *kumite*, serta dapat bermanfaat bagi masyarakat umum untuk menambah pengetahuan mengenai olahraga beladiri karate.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang dilakukan untuk meneliti dan mengembangkan suatu produk tertentu, serta menguji penggunaan produk tersebut (Sugiyono, 2011, :297). Sedangkan menurut Soenarto penelitian berbentuk pengembangan merupakan suatu proses untuk melakukan pengembangan serta memberikan penilaian terhadap produk yang akan digunakan dalam situasi tertentu.

Menurut Endang Mulyatiningsih (2012:145) penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Sedangkan Trianto (2010:177) menambahkan setiap langkah pengembangan berhubungan secara langsung dengan aktivitas revisi. Domain pengembangan mencakup berbagai variasi yang diterapkan dalam pembelajaran. Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013:297).

Penelitian adalah proses yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, mengolah, menganalisis dan menyajikan data yang dilakukan dengan cara yang

sistematis dan objektif yang bertujuan untuk memecahkan sebuah persoalan atau menguji hipotesa, sedangkan pengembangan merupakan proses yang dilakukan untuk mengembangkan sesuatu agar mencapai kesempurnaan. Dari uraian diatas, dapat disarikan bahwa penelitian dan pengembangan adalah proses yang dilakukan dalam rangka membuat dan mengembangkan sebuah produk serta diuji penggunaan produk tersebut.

2. Hakikat Media Pelatihan dalam Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’, dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, (Azhar Arsyad, 2011:3). Sedangkan menurut Heinich, Molenda, dan Russel *Media is Channel of communication. Derived from the Latin word for “between”, the term refers “to anything that carries information between a source a receiver”* (Rusman, 2009:151).

Media Pembelajaran mempunyai peranan penting terhadap pelatihan. Menurut Gomes (diakses dari wikipedia.org/wiki/Pelatihan pada 2 Januari 2020, pukul 12.30) pelatihan adalah setiap usaha untuk memperbaiki performansi pekerja pada suatu pekerjaan tertentu yang sedang menjadi tanggung jawabnya, atau satu pekerjaan yang ada kaitannya dengan pekerjaannya. Menurut Bernardin dan Russell ([wikipedia.org/wiki/ Pelatihan](https://wikipedia.org/wiki/Pelatihan) diakses dari 2 Januari 2020, pukul

12.35) pelatihan didefinisikan sebagai berbagai usaha pengenalan untuk mengembangkan kinerja tenaga kerja pada pekerjaan yang dipikunya atau juga sesuatu berkaitan dengan pekerjaannya. Hal ini biasanya berarti melakukan perubahan perilaku, sikap, keahlian, dan pengetahuan yang khusus atau spesifik. Agar pelatihan menjadi efektif maka di dalam pelatihan harus mencakup suatu pembelajaran atas pengalaman-pengalaman, pelatihan harus menjadi kegiatan keorganisasian yang direncanakan dan dirancang di dalam menanggapi kebutuhan-kebutuhan yang teridentifikasi.

Menurut Rusman (2009:133) terdapat tiga tipe pembelajaran yaitu:

- 1) Tipe pertama, yaitu guru bercerita menurut pengalaman, membaca buku, cerita orang lain, atau pernah melihat gambar.
- 2) Tipe kedua, yaitu guru mengajak siswa melihat objek yang sebenarnya.
- 3) Tipe ketiga, atau disebut juga *media by design*. Dalam hal ini guru merancang media sesuai dengan tuntutan materi dan karakteristik siswa.

b. Penggunaan Media pembelajaran dalam pelatihan

Media pembelajaran berperan dalam proses pelatihan, menurut Ayi Nasrudin (dalam dari <http://bdkbandung.kemenag.go.id>) penggunaan media dalam proses belajar mengajar dalam pelatihan merupakan sesuatu yang penting dan harus digunakan oleh tenaga pengajar atau instruktur, hal ini karena akan menjadikan pembelajaran lebih berkesan dan bermakna kepada peserta didik.

Manusia memiliki keunikan dan keragaman dalam menangkap informasi atau materi yang diberikan. Menurut Rusman (2009:150) terdapat tiga tipe bentuk penerimaan informasi suatu materi yang diberikan:

Pertama, auditif, yaitu seseorang yang senang mendengarkan. Untuk tipe ini tanpa menggunakan media sudah dapat menyerap informasi dan materi yang disampaikan.

Kedua, visual, yaitu seseorang lebih senang melihat dibandingkan mendengarkan. Tipe ini penyerapan informasi kurang dapat diserap. Penggunaan media pembelajaran merupakan solusi yang tepat, karena informasi akan di terima secara kongkret.

Ketiga, kinestetik, yaitu seseorang yang senang melakukan (*learning by doing*). Untuk tipe ini penggunaan media pembelajaran dapat membantu keterserapan materi pelajaran yang diberikan.

Berdasarkan tipe bentuk penerimaan informasi tersebut dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan sasaran peserta didik dan materi apa yang diajarkan pada peserta didik tersebut.

Kontribusi media terhadap pembelajaran menurut Kemp & Dayton dalam Rusman (2009:154) adalah:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar,
- 2) Pembelajaran akan lebih menarik,
- 3) Pembelajaran akan lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar,
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran diperpendek,

- 5) Kualitas pembelajaran dapat lebih ditingkatkan,
- 6) Proses pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun diperlukan,
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan,
- 8) Peran guru berubah ke arah positif.

a. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Rusman, 2009:156) terdapat tujuh klasifikasi media pembelajaran, antara lain:

- 1) Media audio visual gerak,
- 2) Media audio visual diam,
- 3) Audio semi gerak,
- 4) Media visual gerak,
- 5) Media visual diam,
- 6) Media audio,
- 7) Media cetak

Secara sederhana kehadiran media dalam suatu pembelajaran memiliki nilai-nilai dalam (Rusman, 2009:156) adalah sebagai berikut:

- 1) Media Pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa.
- 2) Media yang disajikan dapat melampaui batas ruang kelas.

- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.
- 4) Media yang disajikan dapat menghasilkan keseragaman pengamatan siswa.
- 5) Secara potensial, media yang disajikan secara tepat dapat menanamkan konsep dasar yang kongkret, benar dan berpijak pada realitas.
- 6) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Media mampu membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar.
- 8) Media mampu memberikan belajar secara integral dan menyeluruh dari yang kongkret ke yang abstrak, dari sederhana ke rumit.

3. Hakikat Buku Panduan

Buku panduan sama halnya dengan *hand book*, buku pedoman, buku penuntun dan buku pegangan. Effendy mengatakan bahwa buku panduan adalah, “Buku yang berisi informasi, petunjuk, dan lain lain yang menjadi petunjuk tuntunan bagi pembaca untuk mengetahui sesuatu secara lengkap”.

Sebenarnya dari pendapat yang dikemukakan oleh Effendy di atas, untuk mendapatkan berbagai informasi yang dibutuhkan dalam buku panduan sebagai penuntun selama beraktifitas dalam ruang lingkup tertentu, sehingga pembaca tidak hanya mengetahui, mengerti dan memahami, namun dilakukan pada tahap perbuatan.

4. Pengertian Karate

Menurut Sutojo (2006:xvii) karate adalah suatu ilmu pengetahuan tentang beladiri dengan tangan kosong atau tanpa senjata. Secara bahasa “*kara*” berarti kosong dan “*te*” berarti tangan. Menurut Sutojo (2006:3) pada prinsipnya karate terdiri dari tangan, kaki, dan kepala. Menurut Matosi Nakayama (1979:11) karate adalah beladiri tangan kosong dimana lengan dan kaki dilatih secara sistematis dan musuh yang menyerang secara mengejutkan dapat dikendalikan oleh kekuatan yang kuat seperti menggunakan senjata sebenarnya. Danardono (2006: 2) Beladiri karate merupakan keturunan dari ajaran yang bersumber agama Budha yang luhur. Oleh karena itu, orang yang belajar karate seharusnya rendah hati dan bersikap lembut, punya keyakinan, kekuatan dan percaya diri.

5. Kihon

Kihon adalah istilah Jepang yang berarti "teknik dasar" atau "fundamental." Istilah ini merujuk pada teknik-teknik dasar yang diajarkan dan dilatih pada seni bela diri Jepang. Menurut Sujoto J.B (1996: 53) kihon berarti pondasi/awal/akar dalam bahasa Jepang. Dari sudut pandang *budo*, *kihon* diartikan sebagai unsur terkecil yang menjadi dasar pembentuk sebuah teknik.

Latihan dan penguasaan *kihon* sangat penting dikuasai agar praktisi dapat mempelajari teknik-teknik tingkat tinggi. *Kihon* secara harfiah berarti dasar atau pondasi. Pelatihan *kihon* dimulai dari mempelajari kuda-kuda dasar, pukulan, hantaman, tangkisan, dan tendangan. Pada tahap ini setiap karateka harus

menguasai *kihon* dengan baik sebelum mempelajari *kata* dan *kumite*. *Kihon* selalu dilakukan setiap permulaan latihan yaitu melatih bentuk dasar kuda-kuda, bentuk pukulan, tangkisan, dan tendangan serta variasi gerakan sejenis atau berganda yang dilakukan berulang-ulang sesuai dengan tingkatan sabuk.

Tujuan dari *kihon* ini adalah untuk mengembangkan sikap yang benar teknik-teknik mendorong, memukul, menangkis dan menendang. Kombinasinya menjamin bahwa *kihon* adalah suatu pengertian dari prinsip-prinsip mengenai mangkail (*taisabaki*). Perputaran dalam mengubah arah latihan ketahanan kerja dan fleksibilitas adalah suatu aspek yang sangat penting dari *kihon*. Meliputi *kime* yang merupakan sebuah kombinasi dari tenaga, kecepatan, ketepatan, dan koordinasi yang didapat oleh aplikasi (penerapan) pergerakan yang benar, linier (lurus) (kedepan, kebelakang dan kesamping), perputaran, getaran, pergerakan-pergerakan keatas dan kebawah yang sama baiknya tentang waktu dan kontraksi (pengkerutan) dan ekspansi (pengembangan) dari otot-otot.

Dalam karate-do sendiri *kihon* lebih berarti sebagai bentuk-bentuk baku yang menjadi acuan dasar dari semua teknik/gerakan yang mungkin dilakukan dalam *kata* maupun *kumite*. Gerakan dasar yang di pelajari saat berlatih *kihon* seperti kuda-kuda (*dachi*), pukulan (*tsuki*), tendangan (*geri*), sentakan (*uchi*) dan tangkisan (*uke*).

6. *Kata*

Gunawan (2007: 21) *kata* adalah peragaan jurus yang telah dibakukan. *Kata* secara harafiah berarti bentuk, rupa, potongan, atau corak. Dalam *budo*, kata lebih diartikan sebagai bentuk latihan khusus yang menjadi intisari sebuah seni beladiri yang ditampilkan dalam satu set rangkaian gerak dasar (*kihon*) yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk gerak seni yang indah, bertujuan, berjiwa, yang dilakukan dengan kesungguhan, tenaga, kelenturan dan kecepatan dalam sebuah standarisasi. *Kata* atau jurus merupakan suatu bentuk latihan resmi di mana semua teknik mendasar: tangkisan, pukulan, sentakan, atau hentakan dan tendangan, dirangkaikan sedemikian rupa di dalam suatu kesatuan bentuk yang bulat dan sesuai dengan cara berpikir yang masuk akal (logis).

Kata yang berarti bentuk resmi atau kembangan juga memiliki arti sebagai filsafat. *Kata* memainkan peranan yang penting dalam latihan karate. Setiap kata memiliki embusen (pola dan arah) dan bunkai (praktik) yang berbeda-beda tergantung dari kata yang sedang dikerjakan. *Kata* dalam karate memiliki makna dan arti yang berbeda. Bahkan kata juga menggambarkan sesuatu. Inilah kata sebagai filsafat. Gichin Funakoshi mengambil *kata* dari perguruan Shorei dan Shorin. Shotokan memiliki 26 *kata* yang terus dilatih hingga kini. Ada yang populer ada pula yang tidak. Masing-masing *kata* mempunyai tingkat kesulitan sendiri-sendiri. Karena itu wajib bagi tiap praktisi Shotokan untuk mengulang berkali-kali bahkan ratusan kali.

7. *Kumite*

Secara harfiah berarti “pertemuan tangan”. *Kumite* merupakan aplikasi praktis dari teknik menyerang, bertahan dan menyerang balik dari serangan musuh. Ada beberapa jenis bentuk pertarungan (*kumite*) dalam karate, yakni pertarungan dasar (*kihon kumite*), pertarungan satu teknik (*ippon kumite*), pertarungan bebas (*jiyu kumite*). (1) Pertarungan dasar bertujuan untuk memperbaiki teknik dasar dengan memperhatikan tingkat kemampuan dari karateka. (2) Pertarungan satu teknik bertujuan untuk mempelajari teknik menyerang dan teknik membeladiri, melatih gerakan tubuh, dan mempelajari *maai* (pengaturan jarak). Variasi dari bentuk pertarungan ini adalah *jiyu ippon kumite* dan *kaishu ippon kumite*. (3) Pertarungan bebas tidak ada perjanjian atau pengaturan teknik sebelumnya. Pasangan dibolehkan dan bebas menggunakan kekuatan mental dan fisiknya, namun wajib mengendalikan pukulan, sentakan dan tendangannya serta mempertahankan tingkat keselamatan dengan membatasi daerah serangan dan tidak menyerang daerah vital.

a. *Stances*

1. *Heisoku dachi*



Gambar 1. *Heisoku dachi*

Sumber: Dokumen pribadi

Heisoku-Dachi atau bisa disebut dengan kuda-kuda berdiri normal merupakan kuda-kuda berdiri ditempat, kedua kaki rapat, dan ibu jari kaki rapat menghadap ke depan.

2. *Musubi dachi*

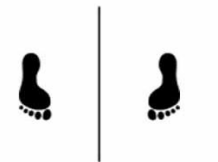


Gambar 2 *Musubi dachi*

Sumber: Dokumen pribadi

Sikap ini adalah sikap formal dimana kedua tumit rapat dan ujung telapak kaki terbuka membuat sudut sekitar 45, sikap saling menghormati dalam tradisi karate Jepang yakni membungkuk atau *rei*.

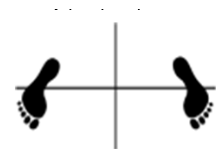
3. *Heiko dachi*



Gambar 3. *Heiko dachi*
Sumber: Dokumen pribadi

Posisi bahu dan kaki sama lebar dan posisi tumit sejajar, kuda-kuda ini digunakan untuk melakukan gerakan dasar karate, seperti pukuan dan juga untuk posisi diam.

4. *Fudo dachi*



Gambar 4. *Fudo dachi*
Sumber: Dokumen pribadi

Posisi berdiri dengan tumit selebar bahu, antara tumit satu dan yang lain sejajar dengan ujung telapak kaki terbuka.

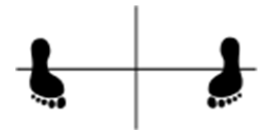
5. *Zenkutsu dachi*

Kuda-kuda dengan posisi kaki depan ditekuk dan kaki belakang lurus dimana berat badan sebagian besar bertumpu pada kaki depan. Kuda-kuda ini sering digunakan dalam melakukan serangan ke depan yang sangat kuat dan untuk mengantisipasi serangan yang kuat. Sehingga kuda-kuda ini sering digunakan dalam *kumite*.



Gambar 5. *Zenkutsu dachi*
Sumber: Dokumen pribadi

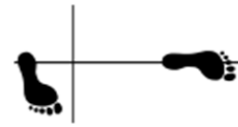
6. *Kiba dachi*



Gambar 6. *Kiba dachi*
Sumber: Dokumen pribadi

Kuda-kuda ini juga disebut Satria tunggang kuda, dimana kuda-kuda dilakukan seperti seseorang yang sedang menunggangi kuda. Dengan titik berat badan ditengah, sehingga kedua kaki sama berat menopang berat tubuh.

7. *Kokutsu dachi*



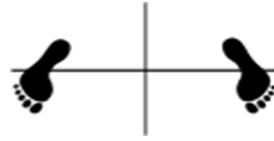
Gambar 7. *Kokutsu dachi*

Sumber: Dokumen pribadi

Sikap dasar dimana jika tumit kaki ditemukan membentuk sudut 90° , dengan posisi kaki belakang ditekuk menghadap lurus kesamping dan kaki depan menghadap depan lurus dengan sedikit tertekuk. Kaki belakang menopang 70% berat badan sehingga 30% berat badan ditopang kaki depan.

8. *Shiko dachi*

Seperti kidadachi dengan posisi telapak kaki membentuk sudut 45° .



Gambar 8. *Shiko dachi*
Sumber: Dokumen pribadi

b. Step

1. Langkah ke depan (*Step forward*)



Gambar 9. *Step forward*
Sumber: Dokumen pribadi

2. Langkah kesamping (*Step aside*)



Gambar 10. *Step aside*
Sumber: Dokumen pribadi

3. Ganti kaki



Gambar 11. Ganti kaki
Sumber: Dokumen pribadi

c. Variasi serangan

1. *Kizami*



Gambar 12. *Kizami*
Sumber: Dokumen pribadi

2. *Gyaku-zuki*



Gambar 13. *Gyaku-zuki*
Sumber: Dokumen pribadi

3. *Oizuki*



Gambar 14. *Oizuki*
Sumber: Dokumen pribadi

4. *Mawashi geri*



Gambar 15. *Mawashi geri*
Sumber: Dokumen pribadi

5. *Ura mawashi geri*



Gambar 16. *Ura mawashi geri*
Sumber: Dokumen pribadi

6. *Kekome geri*



Gambar 17. *Kekome geri*
Sumber: Dokumen pribadi

d. Tangkis-balas

1. *Nagashi uke-kizami*



Gambar 18. *Nagashi uke- kizami*
Sumber: Dokumen pribadi

2. *Nagashi uke-gyakuzuki*



Gambar 19. *Nagashi uke- gyakuzuki*
Sumber: Dokumen pribadi

3. *Nagashi uke-oizuki*



Gambar 20. *Nagashi uke-oizuki*
Sumber: Dokumen pribadi

e. Tangkis balas-serang

1. *Nagashi uke-kizami-urawashi*



Gambar 21. *Nagashi uke-kizami-urawashi*
Sumber: Dokumen pribadi

2. *Nagashi uke-gyakuzuki-mawashi*



Gambar 22. *Nagashi uke-gyakuzuki-mawashi*
Sumber: Dokumen pribadi

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sebagai acuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Cita Anisa Realita (2017) yang berjudul “Pengembangan Buku Panduan Model Latihan Kekuatan untuk Karateka Junior”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini dilakukan beberapa langkah, yakni: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, pembuatan produk, validasi ahli, revisi produk, uji coba, produksi akhir. Hasil persentase penelitian ini adalah ahli media sebesar 98%, serta persentase kelayakan dari Ahli Materi sebesar 100%. Berdasarkan uji coba kelompok kecil didapati persentase kelayakan sebesar 83.40% dan uji coba kelompok besarsebesar 84.60%. Dengan demikian media ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pelatihan dan referensi untuk pelatih serta atlet cabor karate.
2. Penelitian oleh I Bagus Syaifullah Azis (2018) yang berjudul “Pengembangan Buku Panduan Teknik Dasar (Kihon, Kata, *Kumite*) Untuk Perguruan Karate Gokasi” Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research And Development (R&D). Penelitian ini dilakukan dengan beberapa langkah, yakni : identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, pembuatan produk, validasi ahli, revisi prosuk, uji coba, produk akhir. Hasil persentase penelitian ini adalah Ahli Media sebesar 93,33% serta

persentase kelayakan dari Ahli Materi sebesar 97,5%. Berdasarkan uji coba kelompok kecil didapati presentase kelayakan sebesar 83,8% dan uji coba kelompok besarsebesar 88,75%. Dengan demikian media ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pelatihan dan referensi untuk pelatih serta karateka perguruan GOKASI.

3. Penelitian oleh Bayu Affandi Ismuyono (2019) yang berjudul “Pengembangan Buku Panduan Teknik Kata Dasar dan Tekki Karate Shotokan” melakukan beberapa langkah, yakni: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, pembuatan produk, validasi ahli, revisi produk, uji coba, produk akhir. Hasil persentase penelitian ini adalah ahli media sebesar 98,33%, serta persentase kelayakan dari Ahli Materi sebesar 100%. Berdasarkan uji coba kelompok kecil didapati persentase kalayakan sebesar 83.9% dan uji coba kelompok besarsebesar 86.4%. Dengan demikian media ini dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media referensi dan pembelajaran untuk pelatih serta karateka aliran shotokan.

C. Kerangka Berfikir

Penguasaan teknik dasar akan mempengaruhi penampilan dalam teknik lanjut. Oleh karena itu, pelatihan teknik dasar harus dipersiapkan secara matang sebelum menginjak materi teknik lanjut. Begitu halnya *kumite*, *kumite* dasar perlu dilatihkan secara matang agar penampilan atlet dalam bertandingan *kumite* sesungguhnya maksimal. Selain *kumite* dasar ada juga kihon *kumite* yang perlu diajarkan sejak awal sebelum karateka mempelajari teknik *kumite* lanjut. Proses

pelatihan karate tetap dilakukan di dalam dojo, namun proses mempelajari teknik *kumite* dapat melalui beberapa perantara salah satunya media sosial berupa youtube. Materi *kumite* dapat didapatkan dengan berselancar melalui media youtube, namun kebanyakan berbahasa asing sehingga belum tentu setiap orang menguasai bahasa yang digunakan pemateri dalam youtube tersebut. Sehingga dari masalah tersebut dapat dipastikan proses pembelajaran tidak ditangkap oleh karateka secara maksimal.

Meskipun pembelajaran karateka melalui media audio visual lebih mudah ditirukan, kehadiran media cetak diperlukan dalam memahami teknik karate. Selain itu metode latihan yang ada dalam buku ini belum dilatihkan oleh pelatih kebanyakan. Harapannya materi dalam buku ini dapat menambah perbendaharaan materi pelatih. Sehingga materi dalam pelatihan karate lebih bervariasi dan tentunya dapat meningkatkan kesiapan karateka dalam mempelajari teknik lanjut dan dalam mempersiapkan sebuah kejuaraan. Olehkarenaitu hadirnya buku panduan melatih *kumite* diharapkan dapat bermanfaat dan dapat membantu karateka dalam mempelajari *kumite* terkhusus bagi pelatih dalam melatih *kumite*.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana validitas buku panduan melatih kumite sebagai media pelatihan dari ahli materi dan ahli media?.
2. Bagaimana uji kelayakan buku panduan melatih kumite pada uji coba kelompok kecil?

3. Bagaimana uji kelayakan buku panduan melatih kumite pada uji coba kelompok besar?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian

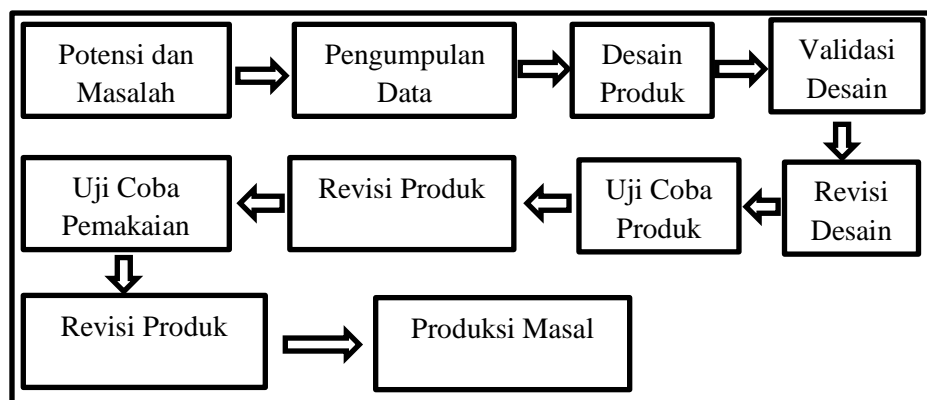
Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development) berarti penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Menurut Sugiyono (2009: 297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pengajaran. Menurut Sujadi (2003: 164) penelitian dan pengembangan atau Research and Development adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (software), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi serta menyempurnakan produk yang diawali dengan analisis pengembangan, perancangan desain, validasi dan uji coba produk. Dalam

penelitian ini lebih difokuskan dalam menghasilkan sebuah sumber informasi dan petunjuk untuk pembuatan buku panduan melatih *kumite*.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mengadopsi dari model menurut Sugiyono. Menurut Sugiyono (2007: 298), langkah-langkah penelitian pengembangan dapat dijelaskan melalui bagan seperti dibawah ini:



Gambar 23. Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D

Sumber: Sugiyono (2007: 298)

Penelitian pengembangan ini secara prosedural melewati beberapa tahapan, seperti yang telah dijelaskan oleh Sugiyono (2007: 298). Dalam setiap penelitian pengembangan tentunya akan melakukan tahapan tersebut hanya saja akan menyesuaikan dengan kondisi di lapangan. Berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2007: 298) maka prosedur penelitian pengembangan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Pada tahap ini, peneliti melakukan studi literatur dengan mencari referensi-referensi melalui berbagai macam sumber terkait teknik *kumite* dasar dan pertandingan melalui buku dan internet. Serta peneliti melakukan pengamatan di *dojo* SMP Negeri 2 Manisrenggo guna melihat proses latihan yang berlangsung. Tujuan dari tahap ini adalah agar wawasan dan pengetahuan penulis tentang materi yang akan dibahas dapat bertambah, mampu mengetahui potensi yang ada dan masalah yang terjadi. Informasi yang didapat dari tahapan ini kemudian dianalisis oleh penulis dan hasilnya akan digunakan untuk merencanakan pengembangan yang akan dilakukan selanjutnya.

2. Pengumpulan Data

Penulis melakukan pengumpulan bahan/informasi melalui beberapa cara diantaranya dengan melakukan wawancara, observasi dan angket. Peneliti melakukan penelitian di *dojo* SMP Negeri 2 Manisrenggo untuk mengetahui faktor apa yang mendasari terjadinya masalah. Selain itu peneliti mengumpulkan bahan materi yang dibutuhkan dengan mencari referensi dari buku-buku dan melakukan *sharing* dengan pelatih karate. Selain itu juga peneliti mencari referensi melalui internet.

3. Desain Produk

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap sebelumnya, peneliti merancang *draft* desain produk yang sesuai dengan potensi dan masalah yang ada, peneliti juga melakukan analisis materi yang akan dibahas. Analisis ini mencakup

analisis struktur isi, materi atau model yang dibahas disesuaikan dengan kebutuhan karateka. Hasil analisis yang telah diperoleh digunakan sebagai acuan untuk menentukan desain produk. Penyusunan *draft* desain produk terdiri dari beberapa tahapan diantaranya:

a. Penyusunan indikator keberhasilan desain

Tahap pertama adalah dengan menyusun indikator keberhasilan desain yang dilakukan oleh peneliti sendiri.

b. Pembuatan kerangka materi yang akan dibahas dan pengumpulan materi.

Membuat kerangka materi yang nantinya akan dibahas. Pada tahap ini peneliti menentukan pokok-pokok materi berdasarkan teknik *kumite* dasar dan pertandingan. Setelah itu peneliti mengumpulkan bahan materi yang dibutuhkan. Pada tahapan ini peneliti juga mengumpulkan materi dengan melakukan kajian dan mencari referensi dari buku-buku. Selain itu pengumpulan materi juga dilakukan melalui internet dan *sharing* atau wawancara dengan para pelatih.

c. Penentuan desain media buku panduan melatih *kumite*.

Proses pembuatan desain yang meliputi memilih teknik-teknik dasar maupun lanjut yang akan disajikan, melakukan sesi foto untuk memperagakan teknik *kumite* membuat *draft* hasil foto kedalam buku panduan, menentukan *layout*, memberikan keterangan disetiap sesi foto.

d. *Self evaluation* kelayakan produk

Self evaluation dilakukan untuk mengetahui kualitas dari produk yang telah disketsa atau didesain, sebelum ke tahap pembuatan buku panduan, penilaian ini dilakukan oleh peneliti sendiri dan dibantu oleh dosen pembimbing.

4. Pembuatan Produk

Tahap selanjutnya adalah pembuatan produk yang berupa buku panduan melatih *kumite*. Setelah melakukan sesi foto, hasil foto akan diedit dan diberikan keterangan di setiap teknik yang disajikan. Hasil foto yang sudah diedit akan diberikan keterangan dan dikemas dalam bentuk buku panduan.

5. Validasi Desain

Setelah tahap penyusunan desain produk selesai maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap validasi desain dan materi mengenai produk media buku panduan melatih *kumite*. Produk berupa media buku panduan melatih *kumite* yang akan dikembangkan diberikan penilaian kelayakan oleh penelaah untuk mendapatkan nilai dan masukan. Penilaian kelayakan diperoleh dari dua ahli, yaitu:

a. Ahli Materi

Ahli materi menilai aspek yang berupa kelayakan isi dari media buku panduan melatih *kumite*, untuk mengetahui kualitas materi yang ada didalam media buku panduan melatih *kumite*.

b. Ahli Media

Ahli media menilai beberapa aspek diantaranya aspek tampilan dan aspek pemrograman.

6. Revisi Desain

Revisi dilakukan berdasarkan hasil penilaian kelayakan ahli pada produk awal sehingga menghasilkan produk yang lebih baik selanjutnya.

7. Produk Akhir

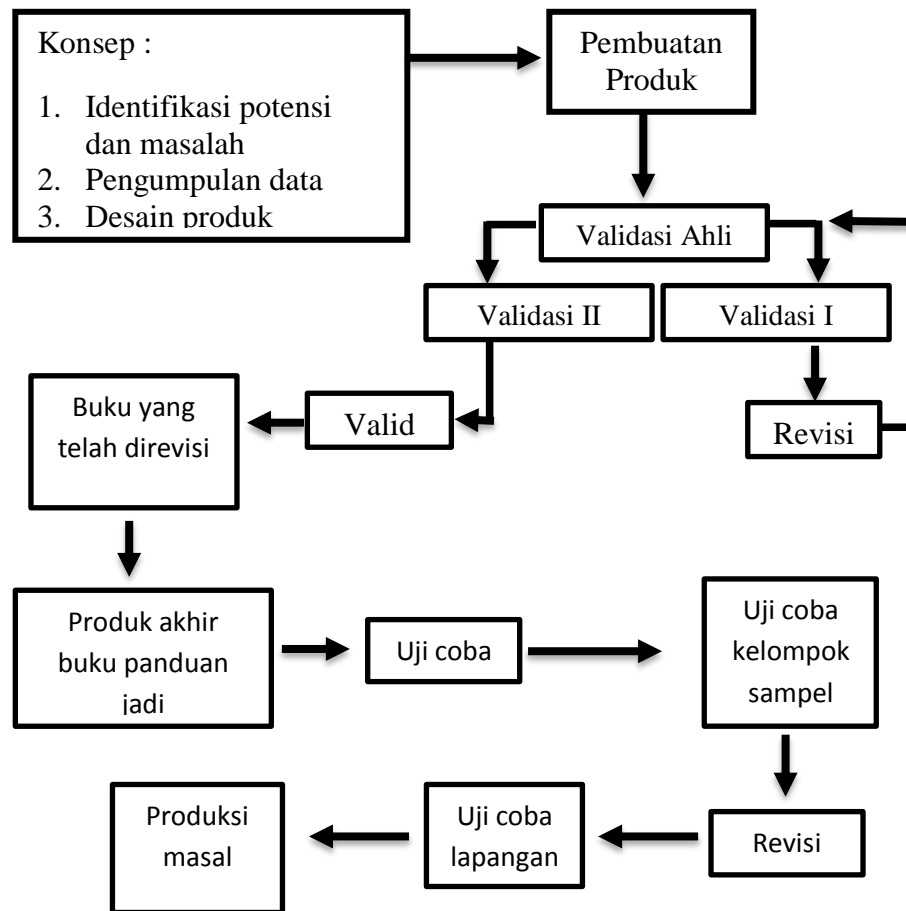
Produk akhir merupakan produk yang telah memiliki kualitas yang baik setelah melalui berbagai validasi dan dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media.

8. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan setelah produk mendapatkan penilaian kelayakan oleh ahli materi dan ahli media bahwa produk yang sedang dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan di lapangan. Peneliti menggunakan dua kali uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Tujuan dilakukannya uji coba ini adalah untuk memperoleh data yang dapat digunakan sebagai dasar menetapkan kualitas produk media buku panduan melatih *kumite*.

Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media buku panduan melatih *kumite* yang merupakan produk akhir dalam penelitian ini. Dengan dilakukannya uji coba ini kualitas media yang dikembangkan benar-benar telah teruji secara empiris dan layak dijadikan sebagai sumber belajar dan panduan dalam mempelajari *kumite*.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini kemudian dijabarkan kedalam langkah-langkah teknis sebagai berikut:



Gambar 24. Langkah-langkah Pengembangan Media Buku Panduan Melatih Kumite.

C. Subyek Uji Coba

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifitasan, daya tarik dari produksi dan kelayakan buku yang dihasilkan. Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk

memperbaiki dan penyempurnakan buku panduan yang merupakan produk dari penelitian dan pengembangan ini.

Penelitian pengembangan ini, menggolongkan subyek uji coba menjadi dua, yaitu:

1. Subjek uji coba ahli

- a. Ahli Materi

Ahli materi yang dimaksud adalah Bapak Danardono, M.Or selaku dosen mata kuliah Keterampilan Dasar Karate dan sebagai pelatih karate yang sudah menyandang sabuk hitam DAN 5 (INKAI). Ahli materi berperan untuk menentukan materi dalam buku panduan melatih *kumite* sudah sesuai dengan kebenaran materi teknik melatih *kumite*.

- b. Ahli Media

Ahli media yang dimaksud adalah dosen atau pakar media, yaitu Bapak Danardono, M.Or selaku dosen mata kuliah Keterampilan Dasar Karate dan sebagai pelatih karate FORKI Kota Yogyakarta. Ahli media berperan memberi masukan terhadap etika dan estetika media.

- c. Subjek uji coba kelompok kecil dan kelompok besar.

Teknik penentuan subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah *simple random sampling*. Yang dimaksud *simple random sampling* menurut Endang Mulyatiningsih (2012:13) pengambilan sampel secara acak sederhana dapat dilakukan apabila daftar nama populasi sudah ada. Subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah atlet dan pelatih UKM Karate INKAI UNY dan FORKI

Kota Yogyakarta yang ditentukan oleh peneliti. Tahap pertama adalah tahap uji coba produk kelompok kecil dengan subyek 15 orang. Tahap kedua adalah uji coba kelompok besardengan subyek 30 orang.

D. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 38) data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau data yang telah diberi nilai. Sedangkan data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat atau gambar. Data yang bersifat kuantitatif yang berupa penilaian, dihimpun melalui angket atau kuisioner uji coba produk, pada saat kegiatan uji coba, dianalisis dengan analisis kuantitatif deskriptif. Persentase dimasukkan untuk mengetahui status sesuatu kemudian ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian. Berdasarkan jumlah pendapat atau jawaban tersebut, kemudian peneliti mempersentasekan masing-masing jawaban menggunakan rumus:

$$Persentase = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh persentase dengan rumus tersebut, selanjutnya kelayakan media buku panduan melatih *kumite* ini digolongkan ke dalam lima kategori kelayakan sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Kelayakan

No.	Persentase	Kelayakan
1	76%-100%	Layak
2	56%-75%	Cukup Layak
3	40%-55%	Kurang Layak
4	< 40%	Tidak Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto (1993: 210)

E. Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh data atau informasi dalam penelitian perlu dilakukan kegiatan pengumpulan data. Dalam proses pengumpulan data diperlukan sebuah alat atau instrumen pengumpul data. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian menggunakan dua teknik yaitu instrumen studi pendahuluan dan instrumen pengembangan model dan uji coba lapangan. Adapun instrumen studi pendahuluan yang dilakukan dalam memperoleh informasi dilakukan beberapa metode yang meliputi:

1. Wawancara: wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai hambatan dan kelemahan yang berkaitan dengan melatih *kumite* selama proses latihan.
2. Observasi: observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan. Kelebihan dalam menggunakan metode observasi adalah banyak informasi yang hanya dapat diselidiki dengan melakukan pengamatan.
3. Angket: merupakan alat pengumpul data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Sedangkan instrumen pengembangan teknik dasar dikelompokkan menjadi dua yaitu yang pertama

adalah validasi produk yang kedua uji coba kelompok besar dengan menggunakan metode kuisioner.

Pada validasi produk diberikan kepada ahli materi dan media untuk mendapatkan masukan dan rekomendasi. Lembar validasi digunakan untuk mendapatkan penilaian kelayakan penilaian buku panduan melatih *kumite*. Pada lembar kuisioner validasi ahli materi dan media menggunakan *skala likert* yaitu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuisioner menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 29) dengan empat pilihan, yaitu:

1. : Sangat Kurang
2. : Cukup
3. : Baik
4. : Sangat Baik

Instrumen penilaian oleh ahli media adalah dalam bentuk angket. Berikut adalah aspek yang dinilai oleh ahli media:

Tabel 2. Aspek Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1	Aspek Desain dan Tampilan	11
2	Aspek Tata Letak dan Tulisan	4
	Jumlah	15

Aspek desain dan tampilan terdiri dari 11 item. Aspek desain dan tampilan dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Penilaian Aspek Desain dan Tampilan

No	Aspek Penilaian
1	Ketepatan pemilihan warna <i>cover</i>
2	Keserasian warna tulisan pada <i>cover</i>
3	Kemenarikan pemilihan <i>cover</i>
4	Kesesuaian jenis kertas <i>cover</i> buku
5	Kesesuaian jenis kertas isi buku
6	Kesesuaian halaman
7	Kesesuaian ukuran buku
8	Kesesuaian ukuran gambar
9	Kejelasan gambar
10	Kesesuaian relevansi gambar dengan materi
11	Kesesuaian warna keseluruhan

Aspek tata letak dan tulisan terdiri dari 4 item. Aspek tata letak dan tulisan dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4. Penilaian Aspek Tata Letak dan Tulisan

No.	Aspek Penilaian
1	Ketepatan jenis huruf
2	Ketepatan ukuran huruf
3	Ketepatan letak teks
4	Kesesuaian pemilihan bahasa

Instrumen penilaian oleh ahli materi adalah dalam bentuk angket. Berikut adalah aspek yang dinilai oleh ahli materi:

Tabel 5. Aspek Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1	Aspek Materi	10
	Jumlah	10

Aspek materi terdiri dari 10 item. Aspek materi dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Penilaian Aspek Materi

No.	Aspek Penilaian
1	Kesesuaian materi dengan judul
2	Kesesuaian gambar dengan materi
3	Kesesuaian materi
4	Keruntutan materi
5	Ketepatan judul dengan materi
6	Kebermaknaan penggunaan materi
7	Keruntutan gambar

Aspek yang dinilai untuk uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Aspek Uji Coba Kelompok kecil dan Uji Coba Kelompok besar

No.	Aspek yang Dinilai
	Tampilan
1	Kesesuaian <i>cover</i> dan desain buku
2	Ketepatan gambar
3	Kesesuaian jenis dan ukuran huruf
4	Ketepatan ukuran gambar
5	Kemenarikan tampilan desain
	Materi
6	Ketepatan pemilihan materi (panduan melatih kumite)
7	Materi mudah dipahami
8	Kebermanfaatan materi melatih kumite untuk atlet dan/atau pelatih
9	Kesesuaian antara materi dan gambar melatih kumite
10	Keruntutan materi
11	Ketepatan materi yang disajikan
	Keterbacaan
12	Kesesuaian tanda baca
13	Kesesuaian bahasa
14	Kesesuaian keterangan dengan materi latihan
15	Ketepatan pemilihan bahasa

Untuk uji coba kelompok kecil dan lapangan dilakukan untuk menguji kelayakan produk untuk disebarluaskan. Pada ujicoba kelompok kecil dan lapangan juga menggunakan metode kuisioner dengan *skala likert* dengan lima pilihan, yaitu:

- 1 : Sangat Kurang
- 2 : Kurang
- 3 : Cukup
- 4 : Baik
- 5 : Sangat Baik

Dengan persentase kelayakan sebagai berikut:

Tabel 8. Persentase Kelayakan

No	Persentase	Kelayakan
1	81%-100%	Sangat Layak
2	61%-80%	Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	21%-40%	Tidak Layak
5	0%-20%	Sangat Tidak Layak

Tabel kriteria kelayakan analisis persentase digunakan sebagai acuan melihat persentase uji coba produk. Dikategorikan sangat layak jika $X > 81\%$; layak jika $61\% < X \leq 80\%$; cukup jika $41\% < X \leq 60\%$; kurang jika $21\% < X \leq 40\%$ dan sangat kurang jika $X \leq 20\%$ (Asyhari & Silvia, 2016).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data

Dalam penyajian data dibagi dalam tahap riset dan tahap pengembangan. Tahap riset peneliti melakukan studi pendahuluan, sedangkan tahap pengembangan dilakukan melalui perencanaan produk validasi dan uji coba produk.

1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan dilakukan dengan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan pada latihan rutin di *dojo* SMP N 2 Manisrenggo pada bulan Januari 2020. Pada observasi tersebut dilakukan pengamatan terhadap latihan *kumite* di *dojo* SMP N 2 Manisrenggo. Hasil dari observasi tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 9. Hasil Observasi

No	Hasil Observasi
1	Pelatih melatih <i>kumite</i> dengan gerakan masih seperti melatih ujian kenaikan sabuk sehingga terkesan monoton
2	Gerakan yang dilatihkan di dalam <i>kumite</i> masih kurang variatif
3	Keterbatasan referensi terkait metode melatih <i>kumite</i>

Studi pendahuluan dilanjutkan dengan melakukan wawancara yang lebih mendalam. Wawancara dilakukan kepada pelatih yaitu *senpai* Bagus Kurniawan selaku pelatih karate di *dojo* SMP N 2 Manisrenggo dan Syafii selaku salah satu karateka di SMP N 2 Manisrenggo. Hasil wawancara kepada pelatih dan karateka tersebut sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Wawancara

No	Hasil Wawancara
1.	Belum adanya buku pedoman yang secara khusus membahas mengenai metode latihan <i>kumite multi steps</i> .
2.	Pelatih dan karateka dalam latihan <i>kumite</i> belum menerapkan latihan dengan metode <i>multiple steps</i>
3.	Belum ada media yang dimiliki selain video dari youtube mengenai metode latihan <i>kumite</i>

Selanjutnya peneliti melakukan observasi dengan cara mencari di internet dan pergi ke beberapa tempat diantaranya adalah gramedia, perpustakaan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Perpustakaan Pusat Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil observasi tersebut didapati belum adanya buku panduan melatih *kumite* pada cabang olahraga karate.

Dari penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa masih banyak pelatih dan atlet yang belum mengetahui metode latihan *kumite* dengan metode *multiple steps*, kurangnya referensi media terutama buku yang membahas *kumite* dalam bahasa Indonesia. Teknik yang dilatihkan dalam *kumite* masih kurang variatif, sehingga terkesan gerakan yang dilatihkan monoton. Sehingga berdasarkan hal tersebut, ilmu tambahan diperlukan oleh pelatih dan atlet untuk dapat diimplementasikan di *dojo* karate, serta Buku Panduan Melatih *Kumite* perlu dibuat agar menambah referensi para pelatih dan atlet.

2. Perencanaan Produk

Perancangan produk diawali dengan mencari hasil yang relevan sebagai acuan peneliti dan mencari referensi buku yang berkaitan dengan Pengembangan Buku Panduan Melatih *Kumite* sebagai bahan membuat produk.

Kemudian rancangan produk yang akan dikembangkan tersebut didiskusikan dengan Bapak Danardono, M.Or yang ahli dalam bidangnya untuk mendapatkan rancangan yang sesuai dengan materi yang terdapat di dalam latihan *kumite* untuk cabang olahraga karate. Setelah itu pengambilan gambar yang sesuai dengan materi yang telah disetujui. Selanjutnya gambar yang telah diambil dipilah dan dilakukan editing. Setelah melakukan editing gambar, dilanjutkan pembuatan produk dengan menggunakan *Corel Draw 2019* dan *Adobe Photoshop 7.0*.

Ukuran dari Buku Panduan Melatih *Kumite* adalah 148 x 210 mm dengan warna dasar putih dan membagi beberapa bagian atau bab. Bahan yang digunakan dalam *cover* menggunakan kertas *ivory* 260gr disertai lapisan laminasi *glossy* dan pada isi buku menggunakan kertas *HVS* 80gr.

3. Validasi Dosen Pembimbing sebagai Ahli dan Revisi Produk

Pengembangan media Buku Panduan Melatih *Kumite* ini divalidasi oleh dosen pembimbing sebagai ahli media dan ahli materi. Validasi materi dan media dilakukan sebanyak dua kali dengan satu kali revisi. Tinjauan dosen pembimbing sebagai ahli materi dan ahli media ini menghasilkan beberapa revisi sebagai berikut :

a. Validasi dan Revisi Tahap Pertama

Setelah pembuatan Buku Panduan Melatih *Kumite* telah selesai, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi tahap pertama. Berikut hasil dari validasi pada tahap pertama :

Dosen pembimbing sebagai ahli materi dan ahli media Bapak Danardono,M.Or. Hasil hasil validasi dari dosen pembimbing sebagai ahli materi dan ahli media sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Max	(%)	Kategori
1	Ketepatan pemilihan warna <i>cover</i>				
2	Keserasian warna tulisan pada <i>cover</i>				
3	Kemenarikan pemilihan <i>cover</i>				
4	Jenis Kertas Cover Ivory 60gr				
5	Bahan kertas Buku Panduan Melatih <i>Kumite</i> HVS 80gr				
6	Jumlah halaman 86 halaman				
7	Ukuran Buku Panduan Melatih <i>Kumite</i> 148x210 mm				
8	Ukuran gambar				
9	Kejelasan gambar				
10	Relevansi gambar dengan materi				
11	Kesesuain warna				
12	Jenis huruf yang digunakan				
13	Ukuran huruf yang digunakan				
14	Ketepatan letak teks				
Jumlah					

Hasil dari validasi pada tahap pertama oleh Ahli Media didapati beberapa hal yang perlu diperhatikan, jumlah halaman seharusnya 100 tertulis 86 halaman, dan ada beberapa pertanyaan pada lembar validasi yang susah dipahami. Sebelum diuji

cobakan validator menyatakan perlunya media *Buku Panduan Melatih Kumite* dilakukan revisi terlebih dahulu.

Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Max	(%)	Kategori
1	Materi di dalam “Buku Panduan Melatih <i>Kumite</i> ” sudah sesuai				
2	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan Teknik <i>Kumite</i> dalam karate				
3	Gambar yang di sajikan mudah untuk dipahami				
4	Materi yang disajikan secara sederhana dan jelas				
5	Materi yang disajikan secara sederhana dan jelas				
6	Materi dengan judul buku sesuai				
7	Kebermaknaan penggunaan materi untuk pelatih dan atlet karate				
8	Buku Panduan Melatih <i>Kumite</i> memiliki tujuan yang jelas untuk pembelajaran latihan <i>kumite</i> pada cabang olahraga karate				
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh pelatih dan atlet karate.				
10	Penulisan model latihan sudah sesuai dengan melatih teknik <i>kumite</i>				
Jumlah					

Hasil dari validasi pada tahap pertama oleh Ahli Materi didapat beberapa hal yang harus diperhatikan, pertanyaan pada lembar validasi yang belum runtut dan pertanyaan harus dikembangkan lagi karena terdapat pernyataan yang kurang bisa

dipahami. Sebelum diuji cobakan validator menyatakan perlunya media *Buku Panduan Melatih Kumite* dilakukan revisi terlebih dahulu.

b. Validasi Tahap Kedua

Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Max	(%)	Kategori
1	Ketepatan pemilihan warna <i>cover</i>	4	4	100%	Layak
2	Keserasian warna tulisan pada <i>cover</i>	4	4	100%	Layak
3	Kemenarikan pemilihan <i>cover</i>	4	4	100%	Layak
4	Jenis kertas <i>Cover Ivory 260gr</i>	4	4	100%	Layak
5	Bahan kertas Buku panduan Melatih <i>Kumite HVS 80gr</i>	4	4	100%	Layak
6	Jumlah halaman 100 halaman	4	4	100%	Layak
7	Ukuran Buku Panduan Melatih <i>Kumite 148 x 210mm</i>	4	4	100%	Layak
7	Ukuran gambar	4	4	100%	Layak
8	Kejelasan gambar	4	4	100%	Layak
9	Relevansi gambar dengan materi	4	4	100%	Layak
10	Kesesuaian warna	4	4	100%	Layak
11	Jenis huruf yang digunakan	4	4	100%	Layak
12	Ukuran huruf yang digunakan	4	4	100%	Layak
13	Huruf mudah dibaca	4	4	100%	Layak
14	Ketepatan pemilihan bahasa	4	4	100%	Layak
Jumlah		56	56	100%	Layak

Berdasarkan tabel diatas, validasi oleh dosen pembimbing sebagai Ahli Media mendapatkan skor total 56% dengan presentase 100% dan dapat dinyatakan bahwa *Buku Panduan Melatih Kumite* dinyatakan “Layak”, serta dapat diuji cobakan tanpa revisi.

Tabel 14. Hasil Validasi Materi Tahap II

No	Aspek yang Dinilai	Skor	Skor Max	(%)	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan judul	4	4	100%	Layak
2	Kesesuaian gambar dengan materi	4	4	100%	Layak
3	Materi yang disajikan secara sederhana	4	4	100%	Layak
4	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan jelas	4	4	100%	Layak
5	Keruntutan isi materi	4	4	100%	Layak
6	Keruntutan gambar dengan keterangannya	4	4	100%	Layak
7	Gambar yang disajikan mudah dipahami	4	4	100%	Layak
8	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan model latihan <i>kumite</i>	4	4	100%	Layak
9	Manfaat materi melatih <i>kumite</i> bagi pelatih dan atlet	4	4	100%	Layak
10	Tujuan buku panduan yang jelas	4	4	100%	Layak
Jumlah		40	40	100%	Layak

Berdasarkan tabel diatas, validasi oleh dosen pembimbing sebagai Ahli Materi mendapatkan skor 40 dengan presentase 100% dan dapat dinyatakan bahwa *Buku Panduan Melatih Kumite* dinyatakan “Layak” serta dapat dinyatakan oleh dosen pembimbing sebagai Ahli Materi bahwa *Buku Panduan Melatih Kumite* dinyatakan layak dan dapat diuji cobakan tanpa revisi.

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Uji Coba Kelompok kecil

a. Kondisi Subjek Uji Coba

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 15 orang pelaku karate yang terdiri dari 1 (satu) orang pelatih dan 14 (empat belas) orang atlet Majelis Sabuk Hitam (MSH) UKM Karate INKAI UNY. Pada saat uji coba kelompok kecil kondisi responden secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Subjek uji coba secara umum memberikan tanggapan yang positif terhadap produk buku panduan yang dikembangkan oleh peneliti.
- 2) Subjek uji coba antusias dalam pengisian angket yang diberikan oleh peneliti.
- 3) Subjek uji coba tertarik untuk mempelajari materi yang ada didalam produk tersebut, dikarenakan materi yang disajikan belum ada di buku-buku karate yang sudah ada.

b. Hasil Uji Coba Kelompok kecil

Tabel 15. Hasil Angket Uji Coba Kelompok kecil

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1	Tampilan	322	375	82%	Sangat Layak
2	Materi	404	450	87%	Sangat Layak
3	Keterbacaan	258	300	82,5%	Sangat Layak
Skor Total		984	1125	83,6%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, mengenai Buku Panduan Melatih *Kumite* menunjukkan aspek tampilan sebesar 82% dengan kategori “Layak”, aspek materi sebesar 87% dengan kategori “Sangat Layak”, dan aspek keterbacaan sebesar 86% dengan kategori “Layak”. Nilai total yang didapatkan dari penilaian uji kelayakan produk Buku Panduan Melatih *Kumite* menurut responden UKM Karate INKAI UNY sebesar 83,6%. Berdasarkan kategori yang telah ditentukan sebelumnya hasil nilai total tersebut menunjukkan bahwa Buku panduan Melatih *Kumite* “Layak”. Artinya Buku Panduan Melatih *Kumite* layak untuk diuji cobakan pada tahap selanjutnya.

2. Uji Coba Kelompok Besar

a. Kondisi Subjek Uji Coba

Uji coba kelompok besar dilakukan pada 30 orang yang terdiri dari 10 (sepuluh) orang pelatih dan 20 (dua puluh) orang atlet yang ada di Tim FORKI Kota Yogyakarta. Pada saat uji coba kelompok besar kondisi responden secara umum dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Subjek uji coba secara umum memberikan tanggapan yang positif terhadap produk buku panduan yang dikembangkan oleh peneliti.
- 2) Subjek uji coba antusias dalam pengisian angket yang diberikan oleh peneliti.
- 3) Subjek uji coba tertarik untuk mempelajari materi yang ada didalam produk tersebut, dikarenakan materi yang disajikan belum ada di buku-buku karate yang sudah ada.

b. Hasil Angket Uji Coba Kelompok Besar

Tabel 16. Hasil Angket Uji Coba Lapangan

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1	Tampilan	664	750	85,4%	Sangat Layak
2	Materi	795	900	85,4%	Sangat Layak
3	Keterbacaan	510	600	81,2%	Sangat Layak
Skor Total		1969	2250	84%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, mengenai Buku Panduan Melatih *Kumite* menunjukkan aspek tampilan sebesar 85,4% dengan kategori “Sangat Layak”, aspek

materi sebesar 85,4% dengan kategori “Sangat Layak”, dan aspek keterbacaan sebesar 81,2% dengan kategori “Sangat Layak”. Nilai total yang didapatkan dari penilaian uji kelayakan produk Buku Panduan Melatih *Kumite* menurut responden Tim FORKI Kota Yogyakarta sebesar 84%. Berdasarkan kategori yang telah ditentukan sebelumnya hasil nilai total tersebut menunjukkan bahwa Buku Panduan Melatih *Kumite* “Sangat Layak”. Artinya Buku Panduan Melatih *Kumite* layak untuk digunakan sebagai bahan acuan latihan untuk pelaku karate. Dengan hasil tersebut Buku Panduan Melatih *Kumite* dapat dipublikasikan.

C. Pembahasan

Pada proses awal pembuatan, Buku Panduan Melatih *Kumite* ini didesain dan diproduksi menjadi sebuah produk awal berupa Buku Panduan Melatih *Kumite* yang bertujuan untuk membantu memberikan pemahaman, pengetahuan dan referensi yang ditujukan bagi pelatih karate, atlet karate terkait model latihan *kumite*.

Proses pembuatan buku panduan ini melalui prosedur penelitian dan pengembangan. Melalui langkah perencanaan, produksi dan evaluasi. Kemudian produk dikembangkan dengan bantuan *Adobe photoshop 7.0* dan *Corel Draw 2019*. Setelah produk awal selesai disusun, maka perlu dievaluasi dan divalidasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media yang dilakukan oleh Dosen Pembimbing. Sedangkan tahap penelitian kelayakan produk dilakukan dengan dua tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Proses validasi Ahli Media dan Ahli Materi dengan Dosen Pembimbing menghasilkan data yang dapat digunakan untuk perbaikan produk Buku Panduan

Melatih *Kumite* pada tahap awal. Berdasarkan validasi Ahli Materi dan Ahli Media, Buku Panduan Melatih *Kumite* dikategorikan sebagai produk yang “Layak”. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dari hasil analisis penilaian “Layak” dari Dosen Pembimbing sebagai Ahli Materi dan Ahli Media. Begitu juga hasil dari uji coba kelompok kecil yang dilakukan oleh peneliti, produk Buku Panduan Melatih *Kumite* “Sangat Layak”. Artinya Buku Panduan Melatih *Kumite* juga dikatakan layak, oleh karena itu dapat dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan. Hasil yang didapatkan pada proses uji coba kelompok besar juga menunjukkan bahwa produk Buku Panduan Melatih *Kumite* layak untuk dipublikasikan dan digunakan sebagai pedoman untuk para pelaku karate.

Menurut beberapa pelatih dan atlet, produk ini memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah buku panduan ini menarik untuk dipelajari, banyak metode melatih *kumite* yang diterapkan oleh pelatih akan tetapi metode melatih *kumite* dengan *multiple steps* belum banyak yang menerapkan dalam latihan *kumite*, jadi para pelaku karate sangat tertarik untuk mempelajarinya. Desain yang menarik dan tampilan yang sederhana juga menjadikan produk ini banyak diminati pembaca dan tidak hanya berupa tulisan saja melainkan ada gambar yang jelas serta diberi keterangan didalamnya untuk memudahkan para pelaku karate jika ingin mempraktikkan. Adapun kekurangan dari produk ini, diantaranya adalah produk ini hanya memaparkan beberapa contoh model latihan dengan *multi steps* dan mengharuskan pembaca, pelatih, maupun atlet dapat mengembangkan model latihan *multi steps* dengan kombinasi gerakan yang dianggap paling efektif dan efisien.

Selain itu penjelasan materi dalam buku sebagian mengutip dari buku olahan berbahasa asing, pembaca terkadang belum bisa menangkap secara utuh penjelasan yang dimaksud. Berdasarkan kekurangan tersebut, upaya pengembangan yang lebih baik dan perhatian pada produk ini dapat dilakukan pengembangan selanjutnya agar mendapatkan hasil yang lebih baik. Hal ini semakin membuka peluang untuk senantiasa diadakannya pembenahan selanjutnya. Hasil pengujian dapat dijabarkan dalam pembahasan berikut ini:

1. Pengujian kepada Dosen Pembimbing sebagai Ahli

Hasil uji validasi Ahli Materi dan Ahli Media dilakukan dalam dua tahap dan revisi satu kali. Adapun hasil dari validasi ahli media pada tahap pertama dikatakan “Belum Layak” dan harus dilakukan perbaikan terlebih dahulu sebelum diuji cobakan. Setelah dilakukan validasi Ahli Materi dan Ahli Media tahap pertama lalu dilanjutkan revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari validator. Kemudian tahap revisi dilanjutkan kembali ke validasi Ahli Media tahap kedua dengan hasil sebesar 100% dengan kategori “Layak” dan dinyatakan layak diuji cobakan, sedangkan pada validasi Ahli Materi tahap kedua sebesar 100% dengan kategori “Layak” dan dinyatakan layak untuk diuji cobakan.

2. Pengujian kepada Pelatih dan Atlet

a. Uji Coba Kelompok kecil

Berdasarkan instrumen angket yang diisi oleh pelatih dan atlet UKM Karate INKAI UNY mengenai Buku Panduan Melatih *Kumite* menunjukkan bahwa pada aspek tampilan sebesar 82% dengan kategori “Sangat Layak”, aspek materi sebesar 87% dengan kategori “Sangat Layak”, dan aspek keterbacaan sebesar 82,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Nilai total yang didapatkan dari penilaian uji kelayakan produk Buku Panduan Melatih *Kumite* menurut responden UKM Karate INKAI UNY sebesar 83,6%. Berdasarkan kategori yang telah ditentukan sebelumnya hasil nilai total tersebut menunjukkan bahwa Buku Panduan Melatih *Kumite* “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil tersebut Buku Panduan Melatih *Kumite* layak untuk diuji cobakan pada tahap berikutnya.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Berdasarkan instrumen angket yang diisi oleh pelatih dan atlet Tim FORKI Kota Yogyakarta mengenai produk Buku Panduan Melatih *Kumite* menunjukkan bahwa nilai aspek tampilan sebesar 85,4% dengan kategori “Sangat Layak”, aspek materi sebesar 85,4% dengan kategori “Sangat Layak”, dan aspek keterbacaan sebesar 81,2% dengan kategori “Sangat Layak”. Nilai total yang didapatkan dari penilaian uji kelayakan produk Buku Panduan Melatih *Kumite* menurut responden Tim FORKI Kota Yogyakarta sebesar 84%. Berdasarkan kategori yang telah ditentukan sebelumnya hasil nilai total tersebut menunjukkan bahwa Buku Panduan Melatih *Kumite* “Sangat Layak”. Artinya Buku Panduan Melatih *Kumite* layak untuk

digunakan sebagai bahan acuan latihan untuk pelaku karate. Dengan hasil tersebut Buku Panduan Melatih *Kumite* dapat dipublikasikan.

D. Analisis Kelebihan dan Kekurangan

Setelah melalui uji coba produk, kelebihan dan kekurangan Buku Panduan Melatih *Kumite* diantaranya adalah:

1. Kelebihan
 - a. Desain dan tampilan yang menarik.
 - b. Tampilan sederhana dan jelas.
 - c. Gambar yang ditampilkan mempermudah mempelajari metode melatih *kumite*.
 - d. Metode melatih yang belum dilatihkan oleh kebanyakan pelatih.
2. Kekurangan
 - a. Contoh materi yang ditampilkan sedikit.
 - b. Terdapat beberapa penjelasan tentang materi, dimana pembaca kurang bisa memahami penjelasan yang dimaksud.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Buku Pandun Melatih *Kumite* ini dapat disimpulkan:

1. Berdasarkan hasil validasi II Buku Panduan Melatih *Kumite* ini mendapatkan tingkat validitas dari ahli media sebesar 100% serta ahli materi sebesar 100%.
2. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil didapati persentase kelayakan sebesar 83,6%. Dengan persentase kelayakan aspek tampilan sebesar 82%, aspek materi 87% dan aspek keterbacaan sebesar 82,5%. Karena dinyatakan sudah layak sehingga buku panduan melatih kumite dapat dilakukan uji selanjutnya tanpa revisi.
3. Setelah uji coba kelompok kecil dilakukan uji coba kelompok besar. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar didapatkan persentase kelayakan sebesar 84%. Dengan persentase kelayakan aspek tampilan sebesar 85,4%, aspek materi sebesar 85,4%, dan aspek keterbacaan sebesar 81,2%.

Setelah dilakukan ujicoba, secara keseluruhan media Buku Panduan Melatih *Kumite* ini layak digunakan. Penelitian pengembangan ini dapat digunakan untuk menambah referensi pelatih maupun atlet dalam mempelajari lebih dalam lagi mengenai latihan *kumite* untuk cabang olahraga karate.

B. Implikasi

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa implikasi secara praktis diantaranya:

1. Sebagai media belajar melatih *kumite* yang praktis untuk digunakan.
2. Memberikan tambahan referensi bagi pelatih, atlet dalam melatih *kumite* cabang olahraga karate.
3. Dalam pelatihan karate, akan mempermudah dalam memberikan materi dalam melatih maupun latihan mandiri.
4. Sebagai media promosi pengenalan karate pada masyarakat umum.

C. Keterbatasan Peneliti

Penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa keterbatasan dalam penelitian diantaranya:

1. Sampel uji coba masih terbatas pada dua tempat, dikarenakan keterbatasan waktu, keterbatasan pelatih, keterbatasan atlet, serta biaya penelitian.
2. Terdapat beberapa contoh materi latihan *kumite* yang belum dicakup karena keterbatasan peneliti dalam proses pengambilan gambar dan waktu yang tersedia.
3. Proses pembuatan buku terjadi pada saat pandemi COVID-19, sehingga dalam pembuatan buku terkendala oleh pandemi.
4. Proses uji coba produk kurang maksimal terlebih karena pelaksanaan dalam pengambilan data dilakukan secara online akibat pandemi COVID-19.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah menyatakan Buku Panduan Melatih *Kumite* dengan materi pokok latihan *kumite* untuk cabang olahraga karate sudah layak dan tervalidasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media, maka terdapat saran sebagai berikut:

1. Bagi pelatih maupun atlet dapat memanfaatkan media Buku Panduan Melatih *Kumite* sebagai referensi untuk latihan *kumite*.
2. Bagi mahasiswa dapat memanfaatkan produk ini sebagai referensi dalam perkuliahan.
3. Bagi masyarakat umum dapat digunakan sebagai ilmu pengetahuan baru tentang karate.
4. Bagi praktisi media pembelajaran, agar dapat menguji tingkat keefektifannya dalam pembelajaran dan membuat media pembelajaran lebih bervariasi.
5. Bagi karateka metode latihan *multisteps* dapat digunakan untuk latihan koordinasi anggota badan dalam *kumite* untuk mempersiapkan pertandingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, N. (2020). *Pengembangan E-book Penanganan Pertama Cedera Musculoskeletal pada Cabang Olahraga karate*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, S. (1993). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bineka cipta.
- Ayi Nasrudin. (2014). *Media Pembelajaran Dalam Pelatihan*. Diakses dari <http://bdkbandung.kemenag.go.id/jurnal/375-media-pembelajaran-dalam-pelatihan> . Pada tanggal 15 Januari 2020, Pukul 11.00 WIB.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Azis, I. B. S. (2018). *Pengembangan Buku Panduan Teknik Dasar (Kihon, Kata, Kumite) Untuk Perguruan Karate Gokasi Development Of Guidebook Basic Technique (Kihon, Kata, Kumite) For Karate Gokasi Institution*. [Skripsi]. FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Bagaskara, N. (2018). *Pengembangan Buku Panduan Model Latihan Fleksibilitas untuk Cabang Olahraga Karate*. Skripsi Sarjana. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Bernardin dan Russell (1998:172). *Human Resource Management*. Diakses dari <https://id.m.wikipedia.org/wiki/pelatihan>. Pada tanggal 12 Januari 2020, Pukul 12:45.
- Bowers, R.W, & Fox, E.L. (1992). *Sport Physiology*. New York: Wm C Brown Publishiner.
- Danardono. (2006). *Kebutuhan Karate*. Artikel e-staff FIK UNY. Hlm. 1-15.
- Danardono. (2006). *Sejarah, Etika, dan Filosofi Karate*. Artikel e-staff FIK UNY. Hlm. 1-23
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta. UNY Press.
- Gunawan, Gugun A. (2017). *Beladiri*. Yogyakarta: Insan Madani.

- Heni Wijayanti (2013) yang berjudul “Pengembangan Buku Panduan Manajemen Penyelenggaraan Pertandingan Pencak Silat”. *Skripsi* Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hermawan Sulistyo. (2013). *Sejarah Karate Shotokan dan INKAI*. Jakarta: Pensil 324.
- Ismuyono, Bayu. (2019). Pengembangan Buku Panduan Teknik Kata Dasar dan Tekki karate Shotokan. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Khaerina H, Anisa. (2016). Pengembangan Pocket Book Gesture Sebagai Media Pelatihan Perwasitan Karate. *Skripsi*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lutan, & Rusli. (1992). *Manajemen dan Olahraga*. Bandung : ITB dan FPOK IKIP Bandung.
- Muzaena Firdausi. (2015). Pengembangan Buku Saku Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Materi *Headstand* dan *Meroda/Cartwheel* pada Senam Lantai Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Skripsi*. FIK UNY.
- Nakayama, M. (1980). *Karate TerBaik*. (Alih Bahasa: Drs. Sabeth Muchsin). Jakarta Pusat: P. T. Indira.
- Realita, C.A. (2017). *Pengembangan Buku Panduan Model Latihan Kekuatan Untuk Karateka Junior*. *Skripsi Sarjana*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusman. (2009). *Manajemen Kurikulum*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*: Bandung. ALFABETA
- Sujadi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Rinekecipta

- Sujoto, J. B. 1996. *Teknik-Teknik Karate*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka.
- Sukadiyanto. (2011). *Pengantar Teori dan Metodologi Melatih Fisik*. Bandung: CV Lubuk Agung.
- Sutojo. (2006). *Teknik Okayama Karate*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Yudiana & Yuyun. (2010). *Prinsip-prinsip Latihan*. Jakarta: Gramedia.
- <http://kbbi.web.id/buku>, diakses pada tanggal 4 Maret 2020 pukul 10:06 WIB
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Kihon>, diakses pada tanggal 4 Maret 2020 pukul 10:06 WIB
- <http://wikipedia.org/wiki/pelatihan>, diakses pada tanggal 2 Januari 2020 pukul 12:30 WIB
- <https://www.materiolahraga.com/2019/05/teknik-dasar-karate-lengkap.html>, diakses pada tanggal 10 Maret 2020 pukul 15:30 WIB
- https://pelitaku.sabda.org/pengertian_buku_pedoman_sebagai_media_komunikasi, diakses pada tanggal 10 Maret 2020 pukul 15:30 WIB
- <http://karateamboy.blogspot.com/2017/05/26-kata-aliran-shotokan.html>, diakses pada tanggal 10 Maret 2020 pukul 15:30 WIB

LAMPIRAN

Lampiran1. Kartu Bimbingan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN
PROGRAM PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAHA
Alamat : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta. 55281.

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Achmad Ervan Lativ
NIM : 15602241019
Pembimbing : Danardono, M.Or

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
1	16/2020	Pembina di tdk pklis	
2	20/2020	Isi buku pklis, uehail	
3	22/2020	- Riset - buku kline & 73 vsmi - non buku & drift selup	
4	13/2020	- plan tabel unit - kump kump / pklis - Daehung pklis - Dpklis & kump	
5	12/2020	Konkri buku - senada dgr ulung bala pklis - gatr diaurdi dgr bclgnd - juber gabar	
6	25/2020	- reu buku - pklis dle	
7	26/2020	Danardono & kump kump	
8	30/2020	Demi kump & kump	

Kajur PKL,

Dr. Endang Rini Sukanti, M.S
NIP. 19600407 198601 2 001

*) Blangko ini kalau sudah selesai
Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN KEPELATIHAN
PROGRAM PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAHA
Alamat : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta. 55281.

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Achmad Ervan Lativ
NIM : 15602241019
Pembimbing : Danardono, M.Or



No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
9	8/2020 7	lapor ke paskab - validasi & uji keabsahan - mencari buku keabsahan	
10	13/2020 7	→ gambar sesuai ke absahan - film ring → cerat ring	
11	17/2020 7	- validasi keabsahan & keabsahan - segenal keabsahan keabsahan!	
12	23/2020 7	- petunjuk keabsahan keabsahan (pangkas & keabsahan) - segenal keabsahan PPT	

Kajur PKL,

Dr. Endang Rini Sukamti, M.S
NIP. 19600407 198601 2 001

*) Blangko ini kalau sudah selesai
Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL

Lampiran 2. Surat Izin penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN <small>Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541 Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id</small>
<hr/>	
Nomor : 374/UN34.16/PT.01.04/2020 Lampiran : 1 bendel proposal Hal : Izin Penelitian	17 Juli 2020
Yth. UKM Karate INKAI UNY Gedung Student Center UNY Lantai 2, Karangmalang, Yogyakarta	
Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:	
Nama : Achmad Ervan Lativ NIM : 15602241019 Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan Program Studi : Pend. Kepelatihan Olahraga - S1 Judul Tugas Akhir : Pengembangan Buku Panduan Melatih Kumite Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) Waktu Penelitian : 20 - 27 Juli 2020	
Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya. Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.	
 <div style="display: inline-block; vertical-align: middle; text-align: left; margin-left: 10px;">Ptl. Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes. NIP. 19820815 200501 1 002</div>	
Tembusan: 1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan; 2. Mahasiswa yang bersangkutan	

Lampiran 3. Validasi Ahli Materi

A. Lembar Validasi Ahli Materi Tahap I

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN MELATIH *KUMITE*

A. Pengantar

Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku panduan melatih *kumite* untuk membantu memberikan referensi dalam menambah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan latihan *kumite*. Pengembangan buku panduan melatih *kumite* ini diharapkan dapat menambah perbendaharaan pelatih dalam melatih *kumite* sehingga materi dalam melatih lebih bervariasi dan tentunya dengan harapan dapat membantu karateka dalam mempersiapkan pertandingan.

Pada kesempatan kali ini saya mohon Bapak untuk memberikan penilaian/evaluasi terhadap buku panduan melatih *kumite* yang telah saya buat. Data-data hasil penilaian ataupun evaluasi Bapak berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi buku panduan melatih *kumite* tersebut agar terbentuk modul yang efektif dan efisien.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap modul ini saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 13 Juli 2020

B. Identitas

Nama : Danardono, M.Or

Pendidikan : S2

Pangkat : III

Golongan : D

C. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Isilah jawaban dengan menggunakan tanda cek (✓) pada setiap kolom penilaian yang tersedia sesuai pendapat anda.

Keterangan :

4 = Sangat setuju / Sangat sesuai

3 = Setuju / Sesuai

2 = Kurang setuju / Kurang sesuai

1 = Tidak setuju / Tidak sesuai

3. Tulislah komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda. Apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada lembar sebaliknya.

D. Lembar Penilaian/Evaluasi

No	Aspek yang dinailai	Penilaian				Komentar
		4	3	2	1	
1	Materi di dalam "Buku Panduan Melatih Kumite" sudah sesuai.					
2	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan Teknik Kumite dalam karate.					
3	Gambar yang disajikan mudah untuk dipahami.					
4	Materi yang disajikan secara sederhana dan jelas.					
5	Materi dan gambar model latihan disajikan secara runtut.					
6	Materi dengan judul buku sesuai.					
7	Kebermaknaan penggunaan materi untuk pelatih dan atlet karate.					
8	Buku Panduan Melatih Kumite memiliki tujuan yang jelas untuk pembelajaran latihan kumite pada cabang olahraga karate.					
9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh pelatih dan atlet karate.					
10	Penulisan model latihan sudah sesuai dengan melatih teknik kumite.					

not
sudah
syuk

0

E. Komentar/Saran perbaikan lain

F. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa papan score ini

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Belum layak uji coba lapangan

Yogyakarta, 13 Juli 2020
Ahli Materi

Danardono, M.Or
NIP. 19761105 200212 1 002

B. Lembar Validasi Ahli Materi Tahap II

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN MELATIH *KUMITE*

A. Pengantar

Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku panduan melatih *kumite* untuk membantu memberikan referensi dalam menambah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan latihan *kumite*. Pengembangan buku panduan melatih *kumite* ini diharapkan dapat menambah perbendaharaan pelatih dalam melatih *kumite* sehingga materi dalam melatih lebih bervariasi dan tentunya dengan harapan dapat membantu karateka dalam mempersiapkan pertandingan.

Pada kesempatan kali ini saya mohon Bapak untuk memberikan penilaian/evaluasi terhadap buku panduan melatih *kumite* yang telah saya buat. Data-data hasil penilaian ataupun evaluasi Bapak berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi buku panduan melatih *kumite* tersebut agar terbentuk modul yang efektif dan efisien.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap modul ini saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 13 Juli 2020

B. Identitas

Nama : Danardono, M.Or

Pendidikan : S2

Pangkat : III

Golongan : D

C. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Isilah jawaban dengan menggunakan tanda cek (✓) pada setiap kolom penilaian yang tersedia sesuai pendapat anda.

Keterangan :

4 = Sangat setuju / Sangat sesuai

3 = Setuju / Sesuai

2 = Kurang setuju / Kurang sesuai

1 = Tidak setuju / Tidak sesuai

3. Tulislah komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda. Apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada lembar sebaliknya.

D. Lembar Penilaian/Evaluasi

No	Aspek yang dinailai	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan judul	✓			
2	Kesesuaian gambar dengan materi	✓			
3	Materi yang disajikan secara sederhana	✓			
4	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan jelas	✓			
5	Keruntutan isi materi	✓			
6	Keruntutan gambar dengan keterangannya	✓			
7	Gambar yang disajikan mudah dipahami	✓			
8	Gambar yang disajikan sudah sesuai dengan model latihan kumite	✓			
9	Manfaat materi melatih kumite bagi pelatih dan atlet	✓			
10	Tujuan buku panduan yang jelas	✓			

E. Komentar/Saran perbaikan lain

*Sequa diujikabikan pada
kelompok kecil & kelompok besar*

F. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa papan score ini

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Belum layak uji coba lapangan

Yogyakarta, 17 Juli 2020
Ahli Materi



Danardono, M.Or
NIP. 19761105 200212 1 002

Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Media

A. Lembar Validasi Ahli Media Tahap I

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN MELATIH *KUMITE*

A. Pengantar

Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku panduan melatih *kumite* untuk membantu memberikan referensi dalam menambah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan latihan *kumite*. Pengembangan buku panduan melatih *kumite* ini diharapkan dapat menambah perbendaharaan pelatih dalam melatih *kumite* sehingga materi dalam melatih lebih bervariasi dan tentunya dengan harapan dapat membantu karateka dalam mempersiapkan pertandingan.

Pada kesempatan kali ini saya mohon Bapak untuk memberikan penilaian/evaluasi terhadap buku panduan melatih *kumite* yang telah saya buat. Data-data hasil penilaian ataupun evaluasi Bapak berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi buku panduan melatih *kumite* tersebut agar terbentuk modul yang efektif dan efisien.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap modul ini saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 13 Juli 2020

B. Identitas

Nama : Danardono, M.Or

Pendidikan : S2

Pangkat : III

Golongan : D

C. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Isilah jawaban dengan menggunakan tanda cek (✓) pada setiap kolom penilaian yang tersedia sesuai pendapat anda.

Keterangan :

4 = Sangat setuju / Sangat sesuai

3 = Setuju / Sesuai

2 = Kurang setuju / Kurang sesuai

1 = Tidak setuju / Tidak sesuai

3. Tulislah komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda. Apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada lembar sebaliknya.

D. Lembar Penilaian/Evaluasi

No	Aspek yang Dinilai	Hasil Penilaian			
		4	3	2	1
1	Ketepatan pemilihan warna <i>cover</i>	✓			
2	Keserasian warna tulisan pada <i>cover</i>	✓			
3	Kemenarikan pemilihan <i>cover</i>	✓			
4	Jenis kertas <i>Cover Ivory 260gr</i>	✓			
5	Bahan kertas Buku Panduan Melatih <i>Kumite</i> HVS 80gr	✓			
6	Jumlah halaman <u>86</u> halaman <i>semain 100 ngr</i>				
7	Ukuran Buku Panduan Melatih <i>Kumite</i> 148 x 210 mm	✓			
8	Ukuran gambar Teknik Kumite <i>senam</i>	✓			
9	Kejelasan gambar Teknik Kumite	✓			
10	Relevansi gambar dengan materi <i>→ fuku</i>	-			
11	Kesesuaian warna <i>3</i>	✓			
12	Jenis huruf yang digunakan	✓			
13	Ukuran huruf yang digunakan	✓			
14	Ketepatan letak teks	✓			

1. dalam ~~desain~~ design hls
2. dalam jwb ~~pt~~ pt Celn Gur/Buat
seksi, &
3. Lijatan &
- 4

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa papan score ini

- Yogyakarta, 13 Juli 2020
Ahli Media

79

B. Lembar Validasi Ahli Media Tahap II

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN MELATIH *KUMITE*

A. Pengantar

Penelitian ini bertujuan mengembangkan buku panduan melatih *kumite* untuk membantu memberikan referensi dalam menambah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan latihan *kumite*. Pengembangan buku panduan melatih *kumite* ini diharapkan dapat menambah perbendaharaan pelatih dalam melatih *kumite* sehingga materi dalam melatih lebih bervariasi dan tentunya dengan harapan dapat membantu karateka dalam mempersiapkan pertandingan.

Pada kesempatan kali ini saya mohon Bapak untuk memberikan penilaian/evaluasi terhadap buku panduan melatih *kumite* yang telah saya buat. Data-data hasil penilaian ataupun evaluasi Bapak berikan akan saya gunakan sebagai bahan untuk merevisi buku panduan melatih *kumite* tersebut agar terbentuk modul yang efektif dan efisien.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian dan evaluasi terhadap modul ini saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 13 Juli 2020

B. Identitas

Nama : Danardono, M.Or
Pendidikan : S2
Pangkat : III
Golongan : D

C. Petunjuk Pengisian

1. Isilah terlebih dahulu identitas anda pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Isilah jawaban dengan menggunakan tanda cek (✓) pada setiap kolom penilaian yang tersedia sesuai pendapat anda.

Keterangan :

- 4 = Sangat setuju / Sangat sesuai
3 = Setuju / Sesuai
2 = Kurang setuju / Kurang sesuai
1 = Tidak setuju / Tidak sesuai

3. Tulislah komentar dan saran pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapat anda. Apabila tidak mencukupi, mohon ditulis pada lembar sebaliknya.

D. Lembar Penilaian/Evaluasi

No	Aspek yang Dinilai	Hasil Penilaian			
		4	3	2	1
1	Ketepatan pemilihan warna <i>cover</i>	✓			
2	Keserasian warna tulisan pada <i>cover</i>	✓			
3	Kemenarikan pemilihan <i>cover</i>	✓			
4	Jenis kertas <i>Cover Ivory</i> 260gr	✓			
5	Bahan kertas Buku Panduan Melatih <i>Kumite</i> HVS 80gr	✓			
6	Jumlah halaman 100 halaman	✓			
7	Ukuran Buku Panduan Melatih <i>Kumite</i> 148 x 210 mm	✓			
8	Ukuran gambar	✓			
9	Kejelasan gambar	✓			
10	Relevansi gambar dengan materi	✓			
11	Kesesuaian warna	✓			
12	Jenis huruf yang digunakan	✓			
13	Ukuran huruf yang digunakan	✓			
14	Huruf mudah dibaca	✓			
15	Ketepatan pemilihan bahasa	✓			

E. Komentar/Saran perbaikan lain

- Setelah layang diujicoba
kelompok kecil & besar

F. Kesimpulan

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa papan score ini

- a. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- b. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- c. Belum layak uji coba lapangan

Yogyakarta, 17 Juli 2020
Ahli Media



Danardono, M.Or
NIP. 19761105 200212 1 002

Lampiran 5. Tabel Hasil Uji Coba Kelompok kecil

No	Responden	Sabuk	Status	Skor Penilaian	Presentase (%)	Kategori
1	Virsa Agil Fauzia	DAN I	Atlet	61	81,3%	Sangat Layak
2	Fahmay Nurdiantika	Kyu III	Atlet	74	98,7%	Sangat Layak
3	I Putu Kertayasa	DAN I	Atlet	60	80%	Layak
4	Rama Faiz Pangestu	Kyu III	Atlet	55	73,3%	Layak
5	Yuan	Kyu VIII	Atlet	75	86%	Sangat Layak
6	Alifia Vidyanti	Kyu I	Atlet	67	89,3%	Sangat Layak
7	Tofikin	DAN I	Atlet	54	72%	Layak
8	Lidiya	DAN I	Atlet	59	78,7%	Layak
9	Istiana Putri Diva	Kyu I	Atlet	56	74,7%	Layak
10	Feby Wulan Sari W	Kyu I	Atlet	63	84%	Sangat Layak
11	Tri puji utami	DAN I	Atlet	71	94,7%	Sangat Layak
12	Bagus	DAN I	Atlet	75	100%	Sangat Layak
13	Era Septiyani	DAN II	Atlet	73	97,3%	Sangat Layak
14	Nevita Ariani	DAN I	Pelatih	72	96%	Sangat Layak
15	Nurul Islamiyati	DAN I	Atlet	69	92%	Sangat Layak

Lampiran 6. Tabel Hasil Uji Coba Lapangan

No	Responden	Sabuk	Status	Skor Penilaian	Presentase (%)	Kategori
1	Kharisma Mahardika	DAN I	Pelatih	74	98,7%	Sangat Layak
2	Sapti Dani H S.Pd	DAN V	Pelatih	63	84%	Sangat Layak
3	Mochammad Solichin	DAN II	Pelatih	75	100%	Sangat Layak
4	Aulia Rama	DAN I	Atlet	75	100%	Sangat Layak
5	Jay	Kyu I	Atlet	73	97,3%	Sangat Layak
6	Annisa Nur K	DAN I	Atlet	72	96%	Sangat Layak
7	Kenya Azzahra P	DAN I	Atlet	65	86,7%	Sangat Layak
8	Bara Bagus S	Kyu II	Atlet	63	84%	Sangat Layak
9	Viktor Djati Surya K	Kyu I	Atlet	64	85,3%	Sangat Layak
10	Isfan Alfredatama	DAN I	Atlet	61	81,3%	Sangat Layak
11	Pamella	DAN II	Atlet	55	73,3%	Layak
12	Bahrul Ihsan A	DAN I	Atlet	59	78,7%	Layak
13	Muhammad Septian	DAN I	Atlet	51	68%	Cukup Layak
14	Nur Kusumaning Ati	DAN I	Atlet	53	70,7%	Cukup Layak
15	Candra Widyastuti	DAN I	Pelatih	70	93,3%	Sangat Layak
16	Ayra Azra	DAN I	Atlet	57	76%	Layak
17	Anggiwidya	DAN I	Atlet	70	93,3%	Sangat Layak
18	Ignatius Kevin S	Kyu I	Atlet	64	85,3%	Sangat Layak
19	Annisa Rahayu S	Kyu I	Atlet	72	96%	Sangat Layak
20	Antonius Setiaji	DAN II	Pelatih	66	88%	Sangat Layak
21	Fahmi Ilmi	Kyu II	Atlet	74	98,7%	Sangat Layak
22	Damar Arif Setiyanto	DAN I	Atlet	67	89,3%	Sangat Layak
23	Nindia B S.Pd.	DAN I	Pelatih	67	89,3%	Sangat Layak
24	I Bagus Syaifullah A	DAN I	Pelatih	61	81,3%	Sangat Layak
25	Berlian Antya Fedora	DAN I	Atlet	62	82,7%	Sangat Layak
26	Galih Rahma Indra J	DAN I	Atlet	64	85,3%	Sangat Layak
27	Rizki Raga Laksana	DAN I	Pelatih	75	100%	Sangat Layak
28	Dandy Satria N	DAN I	Atlet	75	100%	Sangat Layak
29	Desy Legiya U	DAN I	Pelatih	62	82,7%	Sangat Layak
30	Rafli Ramadhan	DAN I	Pelatih	60	80%	Layak

Lampiran 7. Hasil Angket Kelompok kecil

UJI KELOMPOK KECIL																				
No	Nama	Jenis Kelamin	Sabuk	Status	Tampilan					Materi						Keterbacaan				Total
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Virsa Agil Fauzia	Perempuan	DAN I	Atlet	4	4	3	4	4	5	4	5	4	3	4	4	5	4	4	61
2	Fahmay Nurdiantika	Perempuan	Kyu III	Atlet	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
3	I Putu Kertayasa	Laki-laki	DAN I	Atlet	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
4	Rama Faiz Pangestu	Laki-laki	Kyu III	Atlet	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	55
5	Yuan	Perempuan	Kyu VIII	Atlet	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
6	Alifia Vidyanti	Perempuan	Kyu I	Atlet	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	67
7	Tofikin	Laki-laki	DAN I	Atlet	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	54
8	Lidiya	Perempuan	DAN I	Atlet	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
9	Istiana Putri Diva	Perempuan	Kyu I	Atlet	3	2	4	3	3	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	56
10	Feby Wulan Sari W	Perempuan	Kyu I	Atlet	4	4	5	3	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	4	63
11	Tri puji utami	Perempuan	DAN I	Atlet	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	71
12	Bagus	Laki-laki	DAN I	Atlet	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
13	Era Septiyani	Perempuan	DAN II	Atlet	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	73
14	Nevita Ariani	Perempuan	DAN I	Pelatih	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	72
15	Nurul Islamiyati	Perempuan	DAN I	Atlet	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	69
Max					5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Min					3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	47
Average					4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4.4	4	65.6
Jumlah					65	62	67	63	65	69	67	69	68	65	66	63	63	66	66	984

Lampiran 8. Hasil Angket Uji lapangan

UJI LAPANGAN																				
No	Nama	Jenis Kelamin	Sabuk	Status Pelaku Karate	Tampilan					Materi						Keterbacaan				Total
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Kharisma mahardika	Laki-laki	DAN I	Pelatih	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
2	Sapti Dani H.S.Pd	Perempuan	DAN V	Pelatih	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	63
3	Mochammad solichin	Laki-laki	DAN II	Pelatih	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
4	Aulia rama	Laki-laki	DAN I	Atlet	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
5	Jay	Laki-laki	Kyu I	Atlet	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73
6	Annisa Nur Kholifah	Perempuan	DAN I	Atlet	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	72
7	Kenya Azzahra P	Perempuan	DAN I	Atlet	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	65
8	Bara Bagus Setyawan	Laki-laki	Kyu II	Atlet	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	63
9	Viktor Djati Surya K	Laki-laki	Kyu I	Atlet	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	64
10	Isfan Alfredatama	Laki-laki	DAN I	Atlet	4	4	5	4	3	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	61
11	Pamella	Perempuan	DAN II	Atlet	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	55
12	Bahrul Ihsan Anshari	Laki-laki	DAN I	Atlet	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	59
13	Muhammad Septian	Laki-laki	DAN I	Atlet	5	5	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	2	3	2	51
14	Nur Kusumaning ati	Perempuan	DAN I	Atlet	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	53
15	Candra widyastuti	Perempuan	DAN I	Pelatih	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	70
16	Ayra Azra	Laki-laki	DAN I	Atlet	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	57
17	Anggiwidya	Perempuan	DAN I	Atlet	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70
18	Ignatius Kevin S	Laki-laki	Kyu I	Atlet	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64
19	Annisa Rahayu Savitri	Perempuan	Kyu I	Atlet	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	72
20	Antonius Setiaji	Laki-laki	DAN II	Pelatih	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	66
21	Fahmi Ilimi	Laki-laki	Kyu II	Atlet	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
22	Damar arif setiyanto	Laki-laki	DAN I	Atlet	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	67
23	Nindia B S.Pd.	Perempuan	DAN I	Pelatih	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	67
24	I Bagus Syaifullah A	Laki-laki	DAN I	Pelatih	5	4	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	3	4	4	61
25	Berlian Antya Fedora	Perempuan	DAN I	Atlet	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62
26	Galih Rahma Indra J	Laki-laki	DAN I	Atlet	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	64
27	Rizki Raga Laksana	Laki-laki	DAN I	Pelatih	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
28	Dandy Satria Nugraha	Laki-laki	DAN I	Atlet	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
29	Desy Legiya Utami	Perempuan	DAN I	Pelatih	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	62
30	Raffi Ramadan	Laki-laki	DAN I	Pelatih	4	5	3	5	3	4	5	4	4	4	3	3	5	4	4	60
Max					5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
Min					4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	45
Average					4.6	4.5	4.3	4.3	4.4	4.4	4.4	4.5	4.5	4.3	4.4	4.2	4.2	4.4	4.2	65.6
Jumlah					137	135	130	129	133	133	132	135	134	130	131	125	127	131	127	1969

Lampiran 9. Presentase Uji Coba Kelompok kecil dan Lapangan

Persentase Hasil Uji Coba Kelompok kecil

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1	Tampilan	322	375	82%	Sangat Layak
2	Materi	404	450	87%	Sangat Layak
3	Keterbacaan	258	300	82,5%	Sangat Layak
Skor Total		984	1125	83,6%	Sangat Layak

Persentase Hasil Uji Coba Lapangan

No	Aspek yang Dinilai	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
1	Tampilan	664	750	85,4%	Sangat Layak
2	Materi	795	900	85,4%	Sangat Layak
3	Keterbacaan	510	600	81,2%	Sangat Layak
Skor Total		1969	2250	84%	Sangat Layak

[illegible]

ANGKET PENELITIAN PENGEMBANGAN BUKU
PANDUAN MELATIH KUMITE CABANG
OLAHRAGA KARATE

Assalamualaikum Wa. Wa,
Bismillah, Amin

Responda yang terhormat,

Saya Adhmad Elvin Luffy, mahasiswa ST Pendidikan Olahraga Cikarang Universitas Heger Yogyakarta, saat ini saya sedang melakukan penelitian untuk tugas akhir yang berjudul "Pengembangan Buku Panduan Kumite Karate". Dalam penelitian ini saya mendapat perintah berupa buku Panduan yang berjudul Buku Panduan Kumite Karate, penelitian ini merupakan salah satu upaya beladaya jujitsu IT. Untuk itu, saya berharap kepada saudara/saudari dapat meluangkan waktunya untuk mengisi buku ini sehingga membantu saya dalam melakukan data yang saya perlukan.

Atas bantuan dan bimbingan saudara/saudari saya ucapkan terimakasih.
Wassalamualaikum Wa. Wa.

Nama *

Siswa (jika ada)

Jenis Kelamin *

☐ Laki-laki
☒ Perempuan

8. Kemudahan tampilan desain *

1 2 3 4 5

Sangat Buruk ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Baik

4. Kemudahan pemilihan materi (sederhana/mudah/kompleks) *

1 2 3 4 5

Sangat Buruk ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Baik

7. Materi mudah dipahami *

1 2 3 4 5

Sangat Buruk ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Baik

8. Keterbacaan materi mudah dibaca untuk siswa dan guru/pelatih *

1 2 3 4 5

Sangat Buruk ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Baik

9. Kemudahan antara materi dan gambar mudah dibaca *

1 2 3 4 5

Sangat Buruk ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Baik

Subjek *

☐ KIR II
☐ KIR I
☐ KIR I
☒ KIR II
☐ KIR II
☐ KIR II
☐ KIR II
☐ KIR II
☐ KIR II
☐ KIR II

Status Pelajar Karate *

☒ Aktif
☐ Pasif

Perang & Pergerakan

Mohon untuk mengisi data yang ada pada buku ini untuk keperluan penelitian.

Daftar Isi
1. Daftar Isi
2. Daftar Isi
3. Daftar Isi
4. Daftar Isi
5. Daftar Isi

10. Kemudahan materi *

1 2 3 4 5

Sangat Buruk ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Baik

11. Kemudahan materi yang disajikan *

1 2 3 4 5

Sangat Buruk ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Baik

12. Kemudahan bentuk buku *

1 2 3 4 5

Sangat Buruk ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Baik

13. Kemudahan bahasa *

1 2 3 4 5

Sangat Buruk ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Baik

14. Kemudahan kemudahan dengan materi latihan *

1 2 3 4 5

Sangat Buruk ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Baik

1. Kemudahan cover dan desain buku *

1 2 3 4 5

Sangat Buruk ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Baik

2. Kemudahan gambar *

1 2 3 4 5

Sangat Buruk ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Baik

3. Kemudahan jenis dan ukuran huruf *

1 2 3 4 5

Sangat Buruk ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Baik

4. Kemudahan ukuran gambar *

1 2 3 4 5

Sangat Buruk ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Baik

15. Kemudahan pemilihan bahasa *

1 2 3 4 5

Sangat Buruk ☐ ☐ ☐ ☐ ☒ Sangat Baik

This content is protected on demand by Google

Google Forms

Hasil Angket Era Septiyani (Atlet/DAN II)

Lampiran 11. Hasil Wawancara

Narasumber

Syafii (atlet)

Bagus Kurniawan (pelatih)

1. Metode apa yang digunakan dalam melatih *kumite* di *dojo* SMP N 2 Manisrenggo?
2. Sumber materi yang anda pakai dari mana?
3. Masih butuh referensi yang lain atautkah cukup bersumber pada yang sudah dipakai?
4. Apakah anda sudah mengetahui latihan *kumite* dengan metode multiple steps?
5. Apakah anda tertarik mempelajari metode latihan *kumite* dengan multiple steps?

Jawab

1. Yang selama ini kita latihkan di *dojo* kalau untuk persiapan ujian ya *kumite* dasar itu, Gohon sampai jiyu ippon *kumite*. Untuk persiapan kalau semisal mau mengikuti pertandingan ya latihan teknik yang sering dipakai di dalam pertandingan seperti kizami tsuki, gyaku tsuki dan sebagainya itu. Untuk metode khusus kita tidak ada, paling kita kalau pertandingan juga meningkatkan kemampuan karateka dengan latihan fisik, dengan memperbanyak pengulangan teknik yang sama, tujuannya supaya nanti semisal dalam bertanding menunjang daya tahan karateka dalam bertanding biar meminimalisir rasa kecapekan.
2. Untuk sumber materi sendiri kita ada pegangan buku seperti the best karate, dan menggunakan media you tube. Namun buku dengan bahasa asing atau buku peralihan bahasa juga kadang agak susa dipahami, terkadang harus sharing ilmu bagaimana tentang teknik ini dengan pelatih yang sudah benar-benar menguasai. Itulah mengapa media seperti you tube lebih sering jadi referensi karena disana banyak video contoh-contoh latihan teknik terutama

untuk mempersiapkan pertandingan walaupun kebanyakan materi yang bagus kebanyakan dari luar negeri. Jadi untuk memahaminya ya dengan cara di lihat bagaimana gerakannya kalau mencari referensi gerakan. Kalau buku memang kita gunakan dalam memahami dasar bagaimana teknik karate secara bentuk tradisionalnya karate kalau udah pertandingan terutama *kumite* kan sudah pengembangan dari masing-masing pelatih walaupun di dalam serangan juga harus berpatokan pada teknik dasarnya.

3. Kami rasa kalau untuk menambah ilmu tentu butuh, apalagi metode melatih. Selama ini perkembangan atlet di saat pertandingan begitu pesat. Sekarang atlet sekelas pemula gerakan yang ditampilkan sudah sangat bagus. Saya kira hal tersebut merupakan pengaruh metode latihan yang diterapkan oleh pelatih ke atlet tersebut. Selain itu ilmu yang belum kita dapat, kalau ada orang yang ingin berbagi ilmu tentu kita senang dan menerima dengan terbuka. Ya saya harap perkembangan ilmu terutama dalam mempersiapkan atlet karate itu, menurut saya semua orang yang merasa dirinya pelatih itu perlu, jadi kalau ada ilmu baru yang sebelumnya kita belum pernah tau ya itu bagi kita ya pengalaman berharga.
4. Selama ini saya melatih ya teknik yang biasa umumnya dipakai, kalau untuk persiapan ujian yaa itu tadi *kumite* dasar, kalau pertandingan ya kita lakukan latihan teknik pertandingan, seperti kizami dilakukan sendiri tanpa berhadapan dengan teman dengan pengulangan sebanyak- banyaknya, setelah itu bisa gunakan dengan sasaran seperti sansak atau pouncing box. Kemudian kita adakan simulasi.
5. Ya untuk perkembangan ilmu pengetahuan kita kenapa ngga tertarik gitu kan. Jadi kita untuk kemajuan teman-teman terutama para atlet yang baru tahap mengenal pertandingan saya rasa kita sangat butuh sharing ilmu mengenai cara latihan yang baik, benar dan efisien. Ya pokoknya kalau untuk kemajuan anak-anak karate, terutama mempersiapkan generasi berikutnya tentu kita

sangat mengharapkan itu. Biar kita itu juga tidak ketinggalan dengan daerah lain soal pembinaan atlet. Sehingga kita dapat bersaing.